ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

СТРАНА ИГР

10#235
МАЙ | 2007

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 07010



СПЕЦ

Как стать разработчиком компьютерных игр?

ЗА КУЛИСАМИ РОССИЙСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ХИТ?!

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

ПЕРВЫЕ В ВОЗДУХЕ, ПЕРВЫЕ В БОЮ

ХИТ?!

MASS EFFECT

НОВЫЙ RPG-ШЕДЕВР ОТ BIOWARE

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES ОБЗОР

UBISOFT MONTREAL СПЕЦ

MOTORSTORM ОБЗОР

GUILD WARS 2 ИНТЕРВЬЮ

БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ У СТАТУИ СЧАСТЬЯ

ТЕМА НОМЕРА

Grand Theft Auto IV

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ


RPG
Акелла
Two Worlds
От создателей великолепной Earth 2160
Эпическая вселенная.
Здесь безжизненные пустоши и крутые высокогорья соседствуют с широкими равнинами и густыми лесами. А цивилизованные королевства худо-бедно уживаются с полудикими ордами.
Эпическая история.
Давным-давно был повержен кровожадный бог войны, которому издревле поклонялись орки. На всеобщую беду смертные обнаружили его тайную гробницу. Воодушевлённые находкой ордынцы готовят новый крестовый поход.
Грядёт решающее противостояние двух миров?
Эпическая игра.
Неведомый враг отнял у героя близких. По трудной и опасной дороге возмездия он придёт к развилке, где решит, какой мир уничтожить. На протяжении всего пути ничто не ограничивает свободу его выбора. Он волен сам вершить свою судьбу.
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
TopWare INTERACTIVE
© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!
Акелла
РЕКЛАМА

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

МАЙ #10(235) 2007

Всем привет!

В эти прекрасные весенние дни совершенно не хочется думать об играх, особенно таких суровых и жестоких, как Grand Theft Auto IV. И все же нельзя отрицать, что этот автомобильный боевик станет одним из главных хитов для приставок нового поколения. Когда-то Grand Theft Auto III перевернула все представления об играх со «свободным геймплеем». Будем надеяться, что и четвертая часть, действие которой происходит в альтернативном Нью-Йорке, тоже совершит революцию.

Тем временем, и в журнале произошли изменения, хоть и не такие значительные. Мы переместили несколько рубрик, добавили открывающие страницы в блоки «обзор» и «в разработке» и отсортировали спецматериалы по темам. Все это делается, чтобы расположение материалов в журнале было максимально удобным и понятным для читателей, особенно для новичков.

В этом номере не слишком много обзоров (главный из них посвящен гонкам MotorStorm для PlayStation 3), зато много необычных спецматериалов. Статья «Игры и здоровье» предназначена для тех геймеров, чьи родители до сих пор верят мифам о вреде электронных развлечений, а «Не боги горшки ожидают» – для желающих создать «русский Fallout» или же «русскую Final Fantasy». Интервью с Ральфом Баэром (человеком, который придумал видеоигры!) – отличный подарок любителям ретро, а материал о Guild Wars – поклонникам MMORPG.

Впереди у нас лето, а в игровой индустрии это мертвый сезон. Лишь в сентябре издательства проснутся и начнут выдавать один хит за другим. Впрочем, если вы не гонитесь за новинками, скучать не придется. Да и сидеть за компьютером с утра до вечера необязательно. Взять с собой на отдых – на море или за город - портативную приставку с набором любимых игр – самое милое дело. Мой выбор – Nintendo DS и Advance Wars: Dual Strike.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	Dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная



Дорогие читатели. Друзья. Коллеги. Земляне! Мы стоим на пороге великой революции. Революции, которую гениальные конспираторы готовили втайне на протяжении трех долгих лет. Но час пробил и время пришло. С сияющих вершин к нам нисходит GTA IV, абсолютно новая, созданная с нуля часть одного из самых успешных игровых сериалов на планете. Xbox 360 и PlayStation 3 обеспечивают гениальных дизайнеров Rockstar вычислительной мощью, о которой они мечтали, работая над GTA: San Andreas. Одна из лучших команд разработчиков возвращает нас в Либерти-сити, но теперь... «Теперь все будет иначе».

EXCITE TRUCK

РУЛИТЬ ПУЛЬТОМ ОТ ТЕЛЕВИЗОРА?!



106

HEATSEEKER

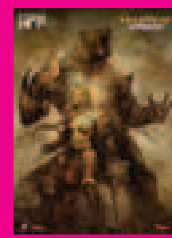
ЛЕТАТЬ С ПУЛЬТОМ ОТ ТЕЛЕВИЗОРА?!

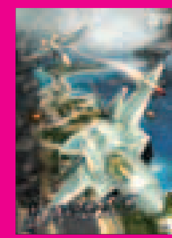


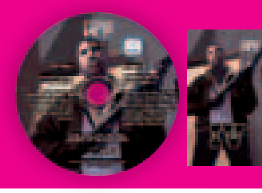
110

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: GUILD WARS: EYE OF THE NORTH И HEATSEEKER
НАКЛЕЙКА: GRAND THEFT AUTO IV







UBISOFT MONTREAL

СПЕЦ

ВТОРАЯ ПО ВЕЛИЧИНЕ ИГРОВАЯ СТУДИЯ В МИРЕ – СЕКРЕТЫ УСПЕХА.



76

НЕ БОГИ ГОРШКИ ОБЖИГАЮТ

СПЕЦ

НАСКОЛЬКО ЛЕГКО СОЗДАВАТЬ ИГРЫ В РОССИИ?



70

ARENANET

ИНТЕРВЬЮ

ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О ТРЕТЬЕМ ДОПОЛНЕНИИ К GUILD WARS И СИКВЕЛЕ.



46

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

MOTORSTORM ХИТ!

ОДНА ИЗ ПРИЧИН КУПИТЬ PLAYSTATION 3.



90

EARTH DEFENCE FORCE 2017 ХИТ!

ГИГАНТСКИЕ МУРАВЬИ АТАКУЮТ.



96

MASS EFFECT ХИТ?!

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ БЕЗ ДЖЕДАЕВ.



36

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE ХИТ?!

С ПЛЯЖА ОМАХА – В НЕБО НАД СИЦИЛИЕЙ.



30


ACTION
Акелла
INFERNAL
ДЬЯВОЛЬЩИНА
Близится решающее противостояние добра и зла. Быть может, не каждый человек заметит, когда всё уже будет кончено. Жар битвы полыхнёт только между представительствами враждующих сторон. Волею судеб могучий адепт света именно в этот период покинул свою фракцию. Неисповедимы пути зла. За восстановление магической силы Райану Ленноксу придётся дорого заплатить. Хотите узнать цену сделки с дьяволом? Продайте жизнь героя подороже!
Беспощадный action со стэлс-элементами
Дьявольски острый сюжет
Разрушительный арсенал огнестрельного оружия и магических заклинаний
Несколько стилей ближнего боя
Разнообразные уровни требуют менять тактику прохождения
Сверхъестественная графика с поддержкой современных технологий
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.Видео
METROPOLIS
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

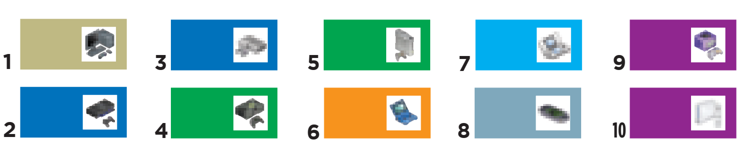
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

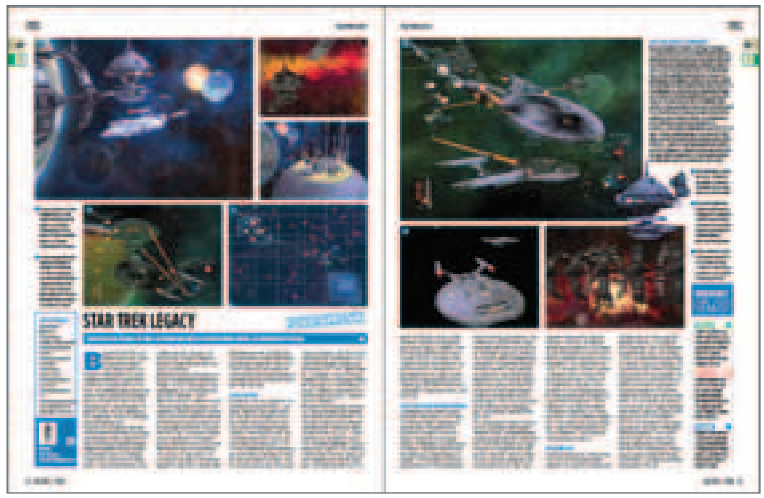
НОВОСТИ | НЕ ПРОПУСТИТЕ | ДЕМО-ТЕСТ | В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР | ДАЙДЖЕСТ | ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

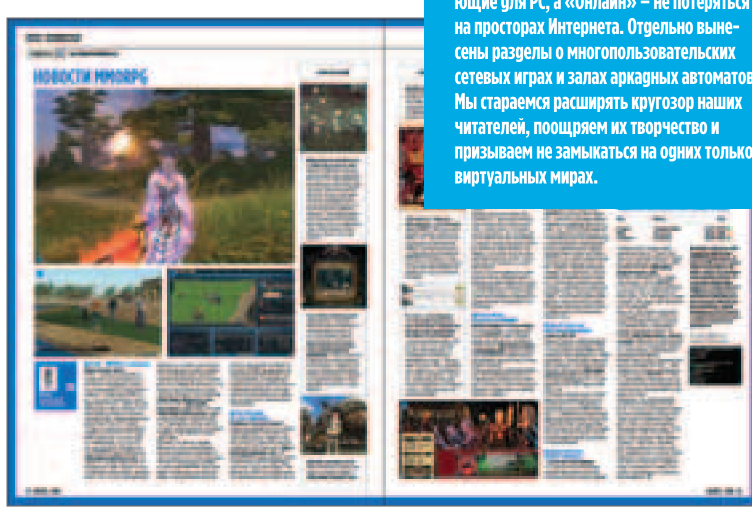


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii









НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.


Акелла
LOKI
RPG
Эпохи тому назад каждый древний миф был реальнее современных выпусков теленовостей. Сегодня старинная легенда оказалась напрочь забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередить страшные раны минувшего. Пришла пора вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных воинов... На жарком востоке восстал могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы совладать со злом: северный варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий воитель. Чьих же кровей и каких краёв был герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорит... Стряхни вековую пыль с правды!
БОГАМИ СТАНОВЯТСЯ!
РЕКЛАМА
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!
Акелла



The Settlers: Rise of an Empire



Haze

Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван Лебедев (ivan.leb@gmail.com); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Можно сказать, что промежуточные итоги войны консолей нового поколения подвел представитель Electronic Arts – крупнейшего независимого издательства. Он считает, что какие-либо выводы о победителях делать преждевременно. Все станет ясно только через года два, не раньше. За это время каждая консоль либо отыщет свою нишу, либо проиграет. Пока же и Sony, и Nintendo, и Microsoft не будут испытывать недостатка в покупателях, поэтому Electronic Arts собирается поддерживать все приставки, учитывая их индивидуальные особенности. Например, игры о Гарри Поттере отлично пойдут на Wii. Зрелищные шутеры, вроде Medal of Honor и Black, будут готовиться в первую очередь для PlayStation 3, поскольку им требуется самая мощная платформа. Наконец, сила Xbox 360 – в стратегиях и сетевых режимах.

Главный конкурент EA – набирающее силу французское издательство Ubisoft – давно уже действует ровно так же. Оно не побоялось рискнуть, поддержав DS и Wii, и не прогадало – прибыль за год выросла примерно на четверть. Например, боевик Red Steel разошелся тиражом примерно 950 тыс. копий. В этом году компания собирается предложить лучшую подборку за всю свою историю. В список входят стратегия Tom Clancy's EndWar, новая часть шпионской саги Tom Clancy's Splinter Cell, исторический боевик Assassin's Creed, шутер от первого лица Haze, адаптация Brothers in Arms для Nintendo DS, стратегия The Settlers: Rise of an Empire и еще десяток с лишним перспективных проектов. Большая их часть выходит на нескольких платформах сразу, включая и PC. Подробнее о новых играх из рождественской линейки Ubisoft расскажет на масштабной презентации UbiDays, которая пройдет в Париже 22-23 мая.

Аналогичное мероприятие у Sega намечено на 15 мая. Будем надеяться, что к выходу следующего номера «СИ» мы получим новые сведения не только о дополнении к Phantasy Star Universe. Например, давно ничего не было слышно о кроссжанровом проекте The Club от создателей Project Gotham Racing. Из других важных анонсов: объявлена дата выхода Forza Motorsport 2 для Xbox 360 в Европе – 8 июня. Странно, но Microsoft очень вяло продвигает игру (первую часть, напомним, многие сочли достойным ответом Gran Turismo). Меж тем там будет 300 с лишним автомобилей от 50 производителей, основательный тюнинг, сетевые режимы – все, что нужно для хороших гонок. С учетом того, что у PlayStation 3 есть только Gran Turismo HD, Forza Motorsport 2 выходит очень вовремя. Namco Bandai продолжает сериал Katamari Damacy – новая часть появится на Xbox 360 и PS3. Как вы уже могли видеть в списке релизов, Activision готовит две игры по мотивам фильма «Трансформеры» – Transformers: Autobots и Transformers: Decepticons. Выйти они должны уже 20 июля, но о них ничего не известно – три строчки пресс-релиза и несколько скриншотов. Зато куда охотнее Activision рассказывает о Call of Duty 4: Modern Warfare – оказывается, это уже не шутер по мотивам Второй мировой. Стало известно название PSP-версии экшна God of War – God of War: Chains of Olympus, а работа над ней поручена почему-то не SCE Santa Monica, а другой студии. А Nippon Ichi анонсировала очередную ролевую игру, Dragoneer's Aria для PSP.



Forza Motorsport 2



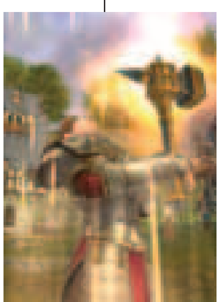

Акелла
ГОНКИ
TEST DRIVE
Unlimited
ATARI
eden
GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
© 2007 ООО "Акелла"
СОЮЗ
М.Видео
Настроение!
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ОТ ЭКШНОВ К СТРАТЕГИЯМ

ТОМ КЛЭНСИ ОБЪЯВИЛ ПОСЛЕДНЮЮ ВОЙНУ. Компания Ubisoft анонсировала футуристическую стратегию о Третьей мировой – Tom Clancy's EndWar, которая позволит сотням геймеров вести онлайновые битвы на эпических по размеру полях. Игровой AI, графика, физика и анимация взлетят на поистине next-gen уровень. Действия разворачиваются во время Третьей мировой войны – вероятно, той самой, к которой нас подвели Splinter Cell: Double Agent, Rainbow Six: Vegas и Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Заведует разработкой креативный директор Rome: Total War, Майкл Платер, а увидеть свет проект должен до 31 марта 2008 года.

НЕ ВРЕМЯ ВЫКАПЫВАТЬ БОЕВЫЕ ТОПОРЫ



WARHAMMER ONLINE НЕ ВЫЙДЕТ В СРОК. Желающая на равных конкурировать с Blizzard студия EA Mythic отложила запуск фэнтезийной MMO Warhammer Online: Age of Reckoning в США и Европе как минимум до начала следующего года. Причины задержки названы традиционные: желание довести виртуальный мир до идеала, благо ресурсы купившей студию «электронной» корпорации это позволяют. В настоящее время Mythic почти завершила работу над фракциями гномов и зеленокожих орков и гоблинов и усиленно работает над Империей и Хаосом.

КЕЙН И ЛИНЧ ПОБЫВАЮТ ВЕЗДЕ

KANE & LYNCH: DEAD MEN И CROSSFIRE ВЫЙДУТ И ДЛЯ PS3. По-хитмановски брутальный экшн от третьего лица Kane & Lynch: Dead Men, который разрабатывается датчанами из IO Interactive, и кооперативный шутер от первого лица Crossfire из игродельческого цеха Pivotal Game выйдут не только для Xbox 360 и PC, но и для PlayStation 3. Убийца-психопат и наемник устроят беспредел уже в это Рождество, а специалисты по тактике – в начале 2008 года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

PSP-версия кровавого экшна God of War действительно существует и обрела название – God of War: Chains of Olympus. Разработкой займется студия Ready At Dawn. Напомним, что сюжет игры будет оригинальным: дополнит, расширит и углубит существующую вселенную сериала.

По неподтвержденным данным, студия Gas Powered Games трудится над тремя новыми проектами. Один из них – продолжение RTS Supreme Commander, другой – разработка «с нуля» для PC, третий обоснуется на консолях нового поколения.





ЗА НИМИ НУЖЕН ГЛАЗ ДА ГЛАЗ

НОВЫЙ АКСЕССУАР ДЛЯ PS3 УМЕЕТ ИГРАТЬ В КАРТЫ.

Еще на прошлогодней E3 была показана камера PlayStation Eye для PlayStation 3 – идейный наследник EyeToy от PlayStation 2. В Европе она поступит в продажу уже этим летом. PlayStation Eye умеет захватывать видео в разрешении 640x480 (до 60 кадров в секунду) и 320x240 (120 кадров), менее требовательна к освещению, чем EyeToy; в ней предусмотрен зум. В довесок к камере прилагается качественный микрофон с системой подавления шума и программа EyeCreate для редактирования снимков и роликов. А осенью в продажу поступит первая игра, поддерживающая устройство, – Eye of Judgement. Для победы в ней необходимо захватить 5 из 9 клеток виртуальной доски, поочередно показывая камере специальные карты, – в это время на экране сражаются соответствующие юниты. Выход уникального гибрида ожидается осенью.

В ТЫЛУ ВРАГА-ЧЕРВЯ

WORMS: OPEN WARFARE 2 ВЫЙДЕТ ЛЕТОМ ДЛЯ DS И PSP.

Червей на свете много, но всенародно любимы лишь их жаждущие крови антропоморфные представители. Уже двенадцатый год кряду они кочуют в разных обличьях с платформы на платформу. В этом июле феерически взрывоопасная пошаговая вечеринка вновь пройдет на Nintendo DS и PSP, о чем и сообщили издательство THQ и студия Team17. В отличие от прошлогоднего римейка оригинальной игры, в Worms: Open Warfare 2 заявлено не только традиционное «останется-только-один» веселье, но и несколько других режимов, призванных разнообразить геймплей: «гонка по канатам», «форт»и «головоломка», что бы под этим ни понималось. Обещано и новое оружие (вечнопопулярным овце и ослу составит компанию, как минимум, буйвол), которое предлагается пристрелять на полигоне в отдельном режиме. Также в сиквеле Open Warfare предусмотрены широкие возможности по модификации ландшафта и флагов команды – не считая меняющихся могилок, головных уборов и «победных»танцев, схожих с представленными в версии Worms для Xbox Live Arcade. Team17, кстати, на сей раз лишь соавтор неизвестной публике команды, но надеется, что качественной разницы между ними геймеры не почувствуют.



WORMS™ OPEN WARFARE 2





МАЛ, ДА УДАЛ

KATAMARI ПОКОРИТ NEXT-GEN ДО НОВОГО ГОДА.

Катамари-колобок под неусыпным контролем Принца Всего Космоса не дремлет и продолжает на благо вселенной собирать все, что под него попадется, теперь и на просторах PlayStation 3 и Xbox 360. Компания Namco Bandai официально подтвердила разработку Beautiful Katamari – продолжения одного из самых инновационных проектов для PS2. Печально известные последствия попойки отца трудолюбивый кроха-сын на этот раз будет расхлебывать в высоком разрешении и под аккомпанемент новой музыки. А онлайновый мультиплеер вкупе со скачиваемым через Xbox Live и PlayStation Network дополнительным содержанием не дадут заскучать ни самому принцу, ни игроку еще долгое время после релиза – который, кстати, намечен на этот год. Кроме того, для японцев у Namco припасена Katamari Damacy Mobile, полностью трехмерная игра для мобильных телефонов. Чтобы управлять в ней подопечным комом, достаточно просто наклонять телефон из стороны в сторону.

NEON-ОВОЕ ВОСПЛАМЕНЕНИЕ

OPERATION FLASHPOINT 2 ОКАЗАЛСЯ КРУПНЕЙШИМ ПРОЕКТОМ CODEMASTERS.

Британский издатель и разработчик Codemasters анонсировал долгожданный для многих и изрядно задержавшийся в пути военно-тактический симулятор Operation Flashpoint 2. Ответственная за оригинал чешская студия Bohemia Interactive, напомним, в создании игры из-за конфликта с издателем не участвует и, не владея правами на марку, недавно выпустила Armed Assault – идейного двойника своего детища. Codemasters, в свою очередь, уверяет, что продолжением занимаются лучшие умы компании, более того, еще ни для одного предыдущего проекта не собиралась столь многочисленная внутренняя команда. За красивые виды отвечает отполированный в домашних условиях до спецэффектного блеска многоцелевой движок Neon, который также используется в раллийном симуляторе Colin McRae: DIRT и Race Driver One, преемнике TOCA Race Driver 3. Выход Operation Flashpoint 2 в свет запланирован на следующий год. Из платформ заявлены PC и «главные консоли», что наводит на мысль о Xbox 360 и PlayStation 3.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

СВЕЖИЕ МИФИЧЕСКИЕ ИСТОРИИ

В 2008 ГОДУ ПОЯВИТСЯ НОВАЯ RPG ПРО БОГОВ.
Студия Liquid Entertainment, известная по проектам The Lord of the Rings: War of the Ring и Dungeons & Dragons: Dragonshard, разрабатывает ролевую игру Rise of the Argonauts для «ведущих консолей» и PC. Обещаны бесподобные красоты Древней Греции, незабываемые поиски Золотого Руна и общество прославленных соратников, вроде Ясона и Геракла. Впрочем, самой быстрой из смертных, роковой красотке Аталанте, место тоже найдется. Релиз намечен на следующий год.

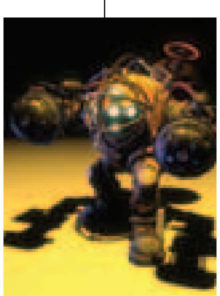


НОВАЯ CALL OF DUTY ОБРЕЛА ИМЯ

И БЕЗ РУССКИХ В НЕЙ НЕ ОБОЙДЕТСЯ.
Год спустя после первых слухов издательство Activision наконец официально анонсировало Call of Duty 4: Modern Warfare, предложив рекламный видеоролик на затравку. Разработчики из студии Infinity Ward держат курс на злободневность: в ролике замечены в меру современные боевые вертолеты, корабли и танки, а также любители насаждать диктатуру демократии – вояки в униформах нескольких видов. Еще примечательней выбор закадрового голоса: слушателям на чистейшем русском предлагают «воспрять перед лицом предательства и оккупации» и «показать, на что мы способны». Угодят ли игроки в альтернативную реальность, где определение «постсоветское пространство» так и не пришлось к месту, мы, видимо, узнаем тогда же, когда и дату выпуска вместе со списком платформ.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

BIOSHOCK НЕ ДЛЯ ВСЕХ



ЧЕМ ПОРАДУЕТ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ ОСОБОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ?
Коллекционный вариант ролевого триллера Bioshock поступит в продажу одновременно с обычным, но в отличие от него будет укомплектован диском с саундтреком, DVD о разработке игры и фигуркой бойца-мутанта в скафандре, без которого подводный потерянный рай представить уже трудно. В США и Канаде издание будет продаваться с 21 августа по цене $60 за PC-версию и $70 – за версию для Xbox 360. В Америке игра выйдет в версиях для PS2 и PSP осенью; европейский релиз пока не заявлен.

Есть немалая вероятность, что World of Warcraft станет не последним виртуальным миром компании Blizzard – недавно на ее сайте появилось сразу три новых вакансии на руководящие должности в команде, которая займется созданием «MMORPG нового поколения».

В шестом по счету воплощении экономической стратегии Settlers – Rise Of An Empire – забушуют настоящие страсти: впервые в истории сериала в игре появятся поселенцы-женщины. Предусмотрены как свидания под луной, так и свадьбы.



СКРЫТОЕ ВНОВЬ СТАНЕТ ЯВНЫМ

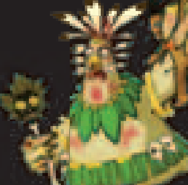
OBSCURE 2 ПЛАНИРУЕТ НОВЫЙ КОНЕЦ СВЕТА.

Сиквел бодрого ужастика Obscure французской студии Hydravision обзавелся издателем (им стала компания Playlogic) и датами появления на прилавках: версии для PC и PS2 стоит ждать в третьем квартале, а вот сразиться с силами зла, используя Wiimote, удастся лишь в четвертом. Действие игры развернется два года спустя после событий памятных для всех участников ночных школьных баталий с нечистью. Разумеется, наши протеже пытаются вернуться к нормальной учебной жизни и, разумеется, новая страшная угроза в лице – цветке? – красивого, но смертельно опасного растения ставит крест на их благих планах. Игровой процесс останется прежним: парное хождение по темным закоулкам в компании персонажа под управлением AI. Причем в любой момент в него сможет вселиться живой соратник и оказать посильную помощь. Например, вовремя включить фонарик и спасти вам жизнь – в сиквеле свет играет не меньшую роль, чем в оригинале.





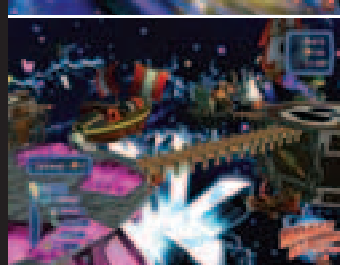
КОСМИЧЕСКИЙ ТАЙКУН ДЛЯ WII

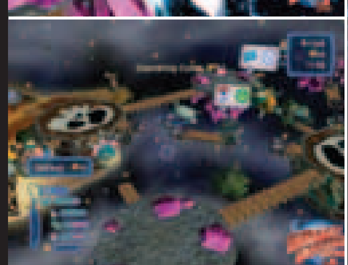


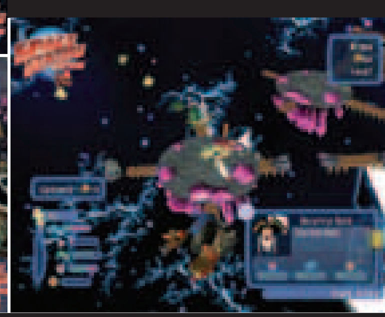
КАК СТАТЬ КОСМОМИЛЛИОНЕРОМ?

Компания Namco Bandai анонсировала космический стратегический менеджер Space Station Tycoon для Nintendo Wii. Как и в прочих подобных играх, игроку необходимо выстроить звездную империю, налаживая работу станций по всей галактике для привлечения клиентов и изъятия приходящих с ними денег. Путь к богатству пролегает через ряд испытаний – пираты, метеорные дожди, уклонение от комет и, самое опасное, общение с более чем 30 весьма эмоциональными персонажами (ваш бизнес могут поставить на колени даже практикующие вуду цыплята!). Но это еще не повод расстраиваться, с Wiimote в руке все можно поправить: отбросить идущие курсом на вас астероиды, прогнать со станции чересчур буйных посетителей и даже выстрелить из заботливо припасенной пушки в особо надоедливого пирата. Как подытоживают представители компании, в Space Station Tycoon нас ждет «свободный нелинейный мир, полный юмора и решения приятных головоломок». Так ли это, мы узнаем летом.

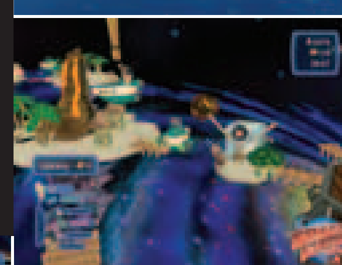


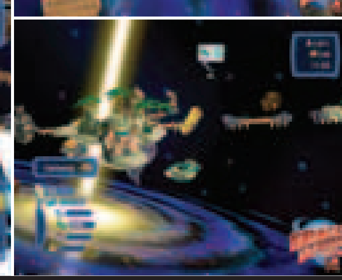













ВОПЛОЩЕНИЕ
СТИЛЯ
LG
* Фантазия
реклама
Во Власти Качества
LG
Life's Good
LCD-мониторы Fantasy*
Контрастность 2000:1 • Яркость 300 кд/м² • Время отклика 4 мс
Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76
(бесплатная горячая линия по России)
www.lg.ru-

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ВЕБКАМЕРА ДЛЯ PSP



КОНСОЛЬ УВИДИТ МИР.
В середине мая в Европе должна поступить в продажу камера Go!Cam по цене в 50 евро. Как и любое приличное устройство такого рода, она умеет делать статичные снимки и писать видео; микрофон прилагается. В комплекте с Go!Cam идет диск с программой Go!Edit, предназначенной для обработки отснятого материала. Полученные чудо-фотографии, ролики и музыкальные треки можно выкладывать в Интернет. Представители Sony считают, что Go!Cam отлично дополнит и без того богатые мультимедийные возможности портативной консоли. Правда, об играх, которые бы как-то использовали устройство, речь пока не идет.

PC СНОВА В МОДЕ?

ПОПУЛЯРНОСТЬ ИГР ДЛЯ PC РАСТЕТ.
Первые два месяца 2007 года ознаменовались бурным ростом продаж игр для PC на американском рынке. Издатели компьютерных проектов заработали 203 млн долларов против 136.8 млн в том же периоде прошлого года. А ведь в эти цифры традиционно не включены доходы от подписки на MMORPG. Впрочем, MMORPG тоже хорошо продаются – аналитики считают, что на статистику сильно повлиял релиз World of Warcraft: The Burning Crusade. Напомним, что по итогам 2006 года PC-игры в США примерно в пять раз уступали по уровню продаж консольным и в 1.7 раза – проектам для портативных систем.



PSP ПОДЕШЕВЕЛА

ДВАДЦАТЬ ЕВРО ДОЛОЙ.
Начиная с 4 мая портативная приставка от Sony продается в Европе по цене в 170 евро (ранее она обходилась в 200). Помимо этого, до 20 евро скинута цена на пять последних хитов для PSP – Ridge Racer 2, Tekken: Dark Resurrection, Killzone: Liberation, LocoRoco и Moto GP. В прошлом месяце PSP подешевела и в США – там она стоит 170 долларов. Имейте в виду, что цены на приставку и игры в России жестко привязаны к европейским.



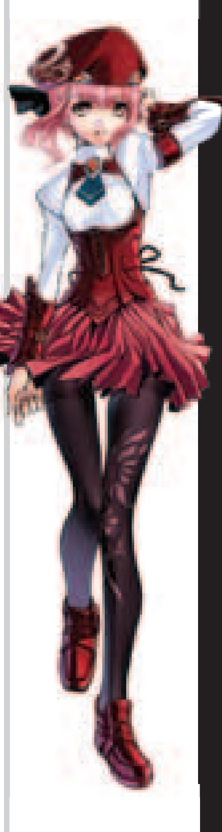
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Группа товарищей, ранее работавших над World of Warcraft, Dark Age of Camelot, City of Heroes и другими культовыми MMORPG, основала новую студию – Colony Studios. Заниматься она будет именно MMO-играми, первая из которых увидит свет в конце 2009 года.

Издательство JoWood возьмется за распространение игр для PS3, Xbox 360 и Wii. До сих пор оно занималось в основном PC-проектами, вроде Painkiller, SpellForce, Gothic и Dungeon Lords.

Общие продажи дисков с фильмами в формате Blu-ray превысили отметку в 1 млн долларов. В последние месяцы Blu-ray примерно в два раза популярнее, чем HD-DVD, и разрыв постоянно увеличивается. Возможно, это связано с запуском PlayStation 3.

Namco Bandai продала Nintendo 80% акций студии Monolith Soft, известной своими RPG-сериалами Xenosaga и Baten Kaitos. Еще 16% по-прежнему остаются за Namco Bandai. Пора ждать Xenosaga IV для Wii?







КУТАРАГИ УХОДИТ НА ПОКОЙ

НАД PLAYSTATION 4 РАБОТАТЬ БУДУТ УЖЕ СОВСЕМ ДРУГИЕ ЛЮДИ

Sony Computer Entertainment объявила, что в июне «отец PlayStation» уйдет со всех руководящих постов и оставит за собой лишь должность почетного члена совета директоров SCE, а также советника Говарда Стрингера, президента всея Sony.
Известие не сенсационное – еще 30 ноября Кен Кутараги лишился поста президента Sony Computer Entertainment, на котором его сменил Каз Хираи (руководитель американского отделения SCE), но сохранил за собой оперативное руководство компанией. Сейчас передача власти завершилась полностью.
Руководство Sony не скупится на теплые слова. Действительно, именно инженер Кен Кутараги когда-то по личной инициативе придумал PlayStation и открыл для компании новый рынок с многомиллиардными оборотами, где Sony безраздельно царила более десяти лет. Но сейчас, видимо, настала пора новых героев.

NINTENDO ПРАЗДНУЕТ ПОБЕДУ

ДАЖЕ СКРУДЖ МАКДАК ЗАВИДУЕТ АКЦИОНЕРАМ NINTENDO.

Эксперты Nintendo работают из рук вон плохо. Компания уже несколько раз подправляла прогнозы по прибылям на финансовый год, закончившийся 31 марта 2007 года, и все равно они разошлись с реальными данными. Продажи игр и приставок принесли около 8.1 млрд долларов, чистая же прибыль составила около $1.4 млрд. По обоим показателям Nintendo безоговорочно лидирует среди всех игровых компаний (если, конечно, в Microsoft и Sony учитывать только профильные подразделения).
Что касается приставок, за истекший год Nintendo продала 23.56 млн DS (за все время жизни системы – 40.29 млн), 4.34 млн GBA (76.46 млн), 730 тыс. GameCube (21.59 млн) и, наконец, 5.84 млн Wii.
Как утверждают в Nintendo, практически все произведенные Wii уже нашли владельцев. Это подтверждается и неутешительными известиями из торговых сетей США, Японии и Европы: в свободной продаже новую приставку найти довольно сложно. Некоторые эксперты даже строят теории заговора: дескать, Nintendo намеренно создает дефицит. Официальные представители долго отмалчивались, но на днях признали проблему и пообещали в очередной раз увеличить производство, хоть и ненамного. В начале 2007 года заводы Nintendo уже выдавали по миллиону штук в месяц, и этого все равно не хватало. Всего в следующем финансовом году компания планирует произвести 14 миллионов приставок.









45 ИГР ДЛЯ WII

ВО ЧТО БУДЕМ ИГРАТЬ В ЭТОМ ГОДУ?

В последнее время Nintendo не раз упрекали, что на Wii слишком редко появляются новые хиты. В ответ на это компания напомнила, что в продаже уже есть 44 обычные игры и 78 – для сервиса Virtual Console. А президент Nintendo на недавней пресс-конференции в Токио сообщил, что ведется разработка 45 новых игр для Nintendo Wii и 79 – для Nintendo DS. Другие упреки касаются того, что Nintendo делает слишком хорошие игры, отчего страдают независимые издательства. Дескать, на приставках от Sony и Microsoft их проекты продавались бы отлично, а на Wii и DS не могут выдержать конкуренцию с продукцией держателя платформы. Что ж, вряд ли это плохая новость.

Кроме того, стало известно, что в 2007 году в Японии точно выйдут двенадцать игр от «большой N»: Donkey Kong Taru Jet Race, Wii Health Pack, Disaster: Day of Crisis, Mario Party 8, Project H.A.M.M.E.R., Wii Music, Super Mario Galaxy, Super Smash Bros. Brawl, Battalion Wars II, Forever Blue, Mario Strikers: Charged, Metroid Prime 3: Corruption, Mario and Sonic at the Olympics. Возможно, к ним присоединятся также Animal Crossing Wii и Hoshi no Kirby.



КТО ПОЕДЕТ НА E3?

ТРИДЦАТЬ ДВА ЛИДЕРА ИНДУСТРИИ СОБЕРУТСЯ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ.

В прошлом году E3 принимала более 400 компаний; в этом году их будет всего 32, но зато самых крупных. Это издательства 1С, Activision, Akella, Atari, Atlus, Capcom, Codemasters, Crave Entertainment, Disney Interactive Studios, Eidos, Electronic Arts, Konami, LucasArts, Majesco, Microsoft, Midway, Namco Bandai Games, NCSoft, Nintendo, Sega, Sony Computer Entertainment, Sony Online Entertainment, Square Enix, Take-Two Interactive, THQ, Ubisoft, Vivendi Games и Warner Bros. Interactive Entertainment, независимые студии разработки Foundation 9 Entertainment и id Software, а также производители периферийных устройств Logitech и Nyko Technologies. Кроме того, в рамках выставки пройдет презентация полулюбительских проектов – Indie Games Showcase. E3 в новом формате пройдет с 11 по 13 июля в выставочном зале в Санта-Монике (пригород Лос-Анджелеса), а также в близлежащих отелях. Приглашено около 3-4 тыс. гостей.

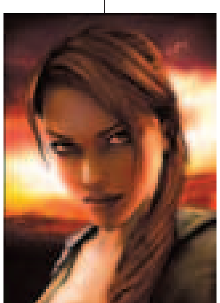
КОРОТКИЕ НОВОСТИ

NINTENDO НАУЧИТ ГЕЙМЕРОВ РАЗБИРАТЬСЯ В ВИНЕ



АНОНСИРОВАНЫ СРАЗУ ТРИ «БАРМЕНСКИХ» СИМУЛЯТОРА ДЛЯ DS. «Фермерские» и «поварские» симуляторы не слишком полезны, когда дело доходит до настоящих кухонных и дачных подвигов. Возможно, поэтому издательство EA предпочитает именовать новинки от Nintendo – Bartender DS, Liquor Craftsman/Teacher и Sommelier DS – «справочниками для взрослых гурманов». Неужели смешивание коктейлей и выбор правильного сорта вина к рыбе будет обставлено принципиально иначе, чем варка карри в Cooking Mama?

ДОМ, ГДЕ РОДИЛАСЬ ЛАРА



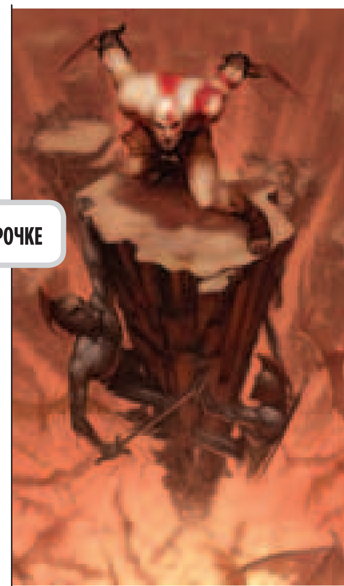
В ВЕЛИКОБРИТАНИИ ПОЯВИТСЯ НОВАЯ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ. Мемориальные доски в память о знаменитых жильцах или гостях у нас зачастую изготовлены из мрамора; в Англии же они выглядят как синие таблички. Причем британцы охотно чествуют и вымышленных героев: синей табличкой помечен знаменитый дом номер 221б на Бейкер-стрит в Лондоне. А вскоре ею обзаведется и бывший офис компании Core Design на Эшбурн Роуд в городе Дерби – вернее, квартирный комплекс, который будет воздвигнут на его месте. Ведь именно в этой точке земного шара была разработана первая игра про неутомимую расхитительницу гробниц Лару Крофт.

ДЖЕК ТОМПСОН НЕ СМОЖЕТ ПОДАТЬ НА TAKE-TWO В СУД

КОМПАНИЯ ЗАКЛЮЧИЛА С АДВОКАТОМ СОГЛАШЕНИЕ, КОТОРОЕ СУЩЕСТВЕННО ОГРАНИЧИТ ЕГО ПРЫТЬ. Судебная тяжба Джека Томпсона с компанией Take-Two в связи с готовящимися релизами Grand Theft Auto IV и Manhunt 2 завершилась неожиданно мирно. Стороны заключили соглашение, согласно которому Джеку Томпсону запрещается подавать иски от своего лица против Take-Two с целью ограничить продажи какой-либо игры издателя или угрожать подобным иском по результатам продаж таких игр. Кроме того, все дальнейшее общение Джека Томпсона с Take-Two будет сводиться к переговорам с юристами компании или специально выбранным представителем. Однако ретивый адвокат сохранил право критиковать Take-Two за содержание игр и представлять пострадавших от Take-Two истцов в суде. Take-Two же отозвала собственный иск о лишении Джека Томпсона адвокатской лицензии. Подозреваем, что от новых громких заявлений мистера Томпсона о зловредности игр нас отделяют считанные недели.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Австралийское отделение Microsoft решило отметить годовщину со дня выпуска Xbox 360 в стране благотворительной акцией. На онлайновом аукционе eBay.com выставлен на продажу специальный вариант консоли с логотипом Halo 3 и автографами разработчиков из Bungie. Устроители аукциона обещают отправить победителю PAL– или NTSC-версию в зависимости от места проживания. Все вырученные деньги пойдут в фонд помощи тяжело больным детям. Ранее австралийцы уже проводили подобные акции, но тогда на консолях красовались портреты местных знаменитостей, в число которых попал и известный актер Рассел Кроу.





ЗА КОЗЛА ОТВЕТИШЬ!

НЕСОСТОЯВШЕЕСЯ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ БОГУ ВОЙНЫ.

Похождения Фила Харрисона на концерте рок-группы Marillion должны были показаться подписчикам британского издания Official PlayStation невинными проказами после сенсационной публикации о жуткой оргии, разыгравшейся во время европейской презентации God of War II. Как сообщалось в статье, на действе не только умертвили козла во славу Кратоса, но и принуждали корреспондентов отведать еще теплую требуху. Однако редакция OPSM приняла решение отозвать номер со скандальным материалом до того, как он поступил в свободную продажу: как выяснилось, автор не присутствовал на событии, а дословно переписал приглашение, в котором будущее празднество описывалось преувеличенно театрально. Злосчастный козел умер до прибытия на вечеринку Sony и всего-навсего украшал стол: после праздника туша была возвращена мяснику в целости и сохранности. А журналистов потчевали традиционным греческим супом вместо обещанных кишок. Представитель компании, тем не менее, извинился за «не подобающее стандартам Sony мероприятие» и заверил, что в будущем такого не повторится.

«НЕЗАМЕТНЫЕ» ИГРЫ



УСПЕХ В НОВОЙ RPG AMBIENT QUEST НЕ ЗАВИСИТ ОТ ЧАСОВ, ПРОВЕДЕННЫХ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ.

Британский разработчик Марк Эйлз (Mark Eyles) уверен, что будущее – за играми, которые «легко не заметить». К этому разряду он относит и Ambient Quest, бесплатную RPG, которую сам разрабатывает для PC. Она не вынудит геймеров устраивать бдения перед компьютером: им достаточно включать при ходьбе шагомер, чтобы затем обменивать пройденные метры на допуск к новым клеткам расчерченного на манер шахматной доски поля (300 настоящих шагов за один виртуальный). Кроме того, по мнению мистера Эйлза, учет действий и составление таблицы рекордов будит игровой азарт в людях, занимающихся даже самой монотонной работой. Необходимо отметить, что идея взаимодействия игрового мира и реального не нова. Например, в RPG Boktai (GBA) герой становился сильнее под влиянием солнечного света, а в Metal Gear Solid (PS one) встреченный персонаж угадывал геймерские предпочтения по сейвам на карте памяти.









Представь... от музыки к общению – одним движением

Представь... ты спешишь на важную встречу, предстоят тяжелые переговоры. Но все заботы отступают, ведь в наушниках звучит любимая мелодия. Ты слушаешь Бейонсе. Внезапно раздается звонок. Отличная новость – встречу отменили. Можно снова переключиться на музыку или пообщаться с друзьями. С двухсторонним телефоном Ultra Music F300 от Samsung это так легко представить.

SAMSUNG

КОРОТКИЕ НОВОСТИ



СЕЛЬСКИЙ ТРУД В ФЭНТЕЗИЙНЫХ УСЛОВИЯХ

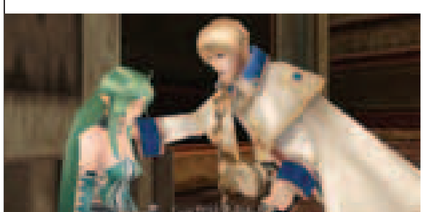
MARVELOUS INTERACTIVE АНОНСИРОВАЛА RUNE FACTORY 2.

Пока неизвестно, когда фэнтезийный симулятор фермерского хозяйства – Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon, призванный убедить геймеров, что в сказочных мирах морковки не только промышляют грабежом, но и мирно растут на грядках, появится в Европе. Зато доподлинно установлено, что в разработке находится его продолжение, Rune Factory 2. Как обещает издатель, Marvelous Interactive, уже в нынешнем году японцы продолжат сельскохозяйственные подвиги в антураже, напоминающем о Secret of Mana.

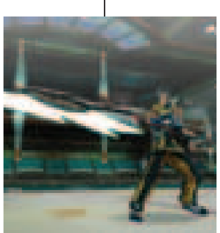
БОЕВЫЕ ТАНЦЫ РЫЦАРЕЙ-ДРАКОНОБОРЦЕВ

БИБЛИОТЕКА PSP ПОПОЛНИТСЯ ЕЩЕ ОДНОЙ ОРИГИНАЛЬНОЙ RPG.

Восполняя нехватку RPG на PSP, Nippon Ichi взялась за издание игры Dragoneer's Aria, которая рассказывает о вселенной, где рыцари не нападают на драконов, а защищают. Впрочем, когда один из них внезапно сжигает родную деревню рыцаря Валена, тот не отрывает огнедышащей гадине голову по одной причине – силенок не хватает. Но от преследования до логова не отказывается. В пути Вален поднаберется сил, научится выстраивать цепочки из ударов совместно с боевыми товарищами и отразит наскоки монстров с помощью мини-игры в духе, как ни странно, Elite Beat Agents. Предусмотрен и кооперативный режим по сети. Выход Dragoneer's Aria в Японии запланирован на лето.



СВЕЖИЕ ИСТОРИИ PHANTASY STAR UNIVERSE



SEGA ГОТОВИТ ДОПОЛНЕНИЕ К ПОПУЛЯРНОЙ ОНЛАЙНОВОЙ RPG.

Компания Sega объявила, что онлайновая action/RPG Phantasy Star Universe вскоре обзаведется дополнением с подзаголовком Ambition of Illumnis. Нас ждет продолжение сюжетной кампании в одиночном режиме – пройти его удастся как от лица заданного по умолчанию героя (Этана Вейбера), так и за созданного самостоятельно. Обещаны и новые боссы, враги, уровни, а также классы персонажей. Владельцы версии PSU для Xbox 360 смогут скачать дополнение в сети, для PS2 и PC-версий предусмотрено традиционное издание. Релиз Ambition of Illumnis намечен на осень.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Legend of Zelda: Phantom Hourglass для DS почтит своим присутствием японские магазины 23 июля, согласно известиям журнала Famitsu. Пока на родине будут оценивать, насколько доскональное продолжение следует духу The Legend of Zelda: Wind Waker и удачно ли задействован сенсорный экран для управления всем и вся, мы привычно понадеемся, что когда-нибудь игра до наших европейских краев все-таки доберется. Не в первый раз.

Atlus готовит сюрприз американским поклонникам сериала Persona: специально для них к коробке с Persona 3 прилагается художественный альбом объемом 52 страницы и диск с саундтреком. Впрочем, признаемся, нас бы куда больше порадовало известие о локализации Persona 3: Fes – с историей андроида Aegis. Выход Persona 3 в Штатах запланирован на лето.



SQUARE ENIX НЕ ОТПУСКАЕТ ВЕТЕРАНОВ НА ПОКОЙ

FINAL FANTASY I И II – ТЕПЕРЬ НА PSP.

В Square Enix страсть как любят стряхивать пыль с первых частей сериала Final Fantasy, предлагая геймерам освежить воспоминания об эре, когда жанр RPG только зарождался. Первый комплект из Final Fantasy I и II вышел еще на NES в 1994 году и не покинул пределы Японии; в 2003 году для PS one был издан сборник Final Fantasy Origins с все теми же двумя играми и красивыми заставочными видеороликами, которых не было в оригинале, а в 2004 подоспел римейк для GBA уже под названием Final Fantasy I&II: Dawn of Souls.

Теперь же престарелые хиты обоснуются на PSP, причем по отдельности: Final Fantasy I доберется до американских берегов 26 июня, а Final Fantasy II последует за ней 24 июля. Как утверждают в Square Enix, очередная переделка – не признак неуемной жадности компании, а подарок поклонникам на двадцатилетие сериала. Действительно, без ленточек и бантиков не обошлось: нам обещаны не только знакомые видеоролики, но и новые подземелья, новые персонажные портреты, полноценная экранная развертка 16:9, а также, если верить пресс-релизу, улучшенный угол обзора камеры.

НАЗАД В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

СТАЛИ ИЗВЕСТНЫ ПОДРОБНОСТИ О ПОРТАТИВНОЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬНИЦЕ СЕРИАЛА WILD ARMS.

Wild Arms 5 еще не перебралась через океан, а в Японии поклонники ковбоев и карабинов, возведенных в ранг древнего всесокрушающего оружия, уже вовсю ждут Wild Arms XF для PSP. Как и в случае с Final Fantasy I и II поводом послужил юбилей: новинку собираются выпустить к десятилетию сериала. Правда, речь идет не о римейке, а о совершенно новой игре: в Media Vision решили попробовать силы в создании SRPG, расчертив поля боев на клетки – гексагональные, а не квадратные, как это обычно принято в японских стратегиях (не иначе как в память о Wild Arms 4). Откажется Wild Arms XF и от пораундовых сражений: очередность хода персонажей и их соперников определяется отдельным параметром, который повышается за счет особых навыков или предметов.

Что же до сюжета, то загадочным образом мир Филгайи вновь погрузится в средневековье, и на карте отыщется место для королевства Элесий (Elecius), где в армии служит рыцарша Кларисса (Clarisa). Барышне придется не только повоевать, но и пораскинуть мозгами, когда уважаемая правительница Элесия погибнет в результате весьма подозрительного несчастного случая.

Мы не зря упомянули Wild Arms 5: подсоединив PSP к PS2 с помощью USB-кабеля, владельцы обеих игр получат доступ к дополнительному контенту. Например, в WA5 появятся шесть секретных боссов, а в ее «карманной» родственнице откроются даже некие особые сценки.

В Японии Wild Arms XF выйдет летом.



Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

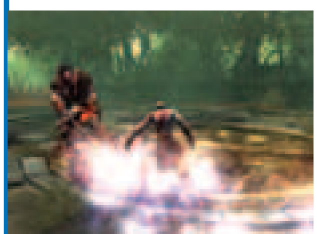
Вот и второй «Бог войны» подоспел – только в Британию, правда, но зато сразу на вершину Олимпа продаж. Вслед за ним спешат онлайновая «Властелин колец» и портированная на PS3 Oblivion годичной давности. Уверенно обгоняет конкурентов и Wii Play, которую после вылета из «десятки» мы уже не думали увидеть вновь. Да и доктор Кавасима, кажется, никуда не уходил.
В России вторая часть приключений Кратоса еще толком не появилась, поэтому балом правит первая. В обоих PS2-чартах. Привычный застой в отечественных хит-парадах разнообразят разве что новинки в категории Jewel-изданий; удивительно, правда, что долгожданная Jade Empire стартовала столь низко.
Японские новинки зато удивления не вызывают. Fate/Stay Night [Realta Nua] – адаптированная для широкой аудитории версия сверхпопулярной хентайной игры 2004 года – продалась впечатляющим тиражом в почти полторы сотни тысяч копий, чуть не догнав лидера – Super Paper Mario. Fes, «фестивальный» адд-он к Persona 3, увы, пока не торопится покинуть пределы родины, несмотря на большой спрос. Что же до римейка первой части Final Fantasy на PSP, то лишь за одну неделю пятьдесят тысяч человек честно выложили за нее свои кровные. С такой поддержкой Square Enix действительно может не сходить с пути переделок и портов.



The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

ПЛАТФОРМА: PC

Европейский хит-парад

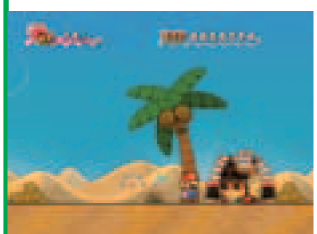




–	1	God of War II	SCEE
–	2	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters
▲	3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ubisoft
▲	4	Wii Play	Nintendo
▼	5	Pokemon Ranger	Nintendo
–	6	SingStar Pop Hits	SCEE
▼	7	TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft
–	8	Harvest Moon DS	Rising Star
■	9	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
▲	10	Virtua Tennis 3	Sega

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





–	1	Super Paper Mario	Nintendo	Wii
–	2	Fate/Stay Night	Kadokawa	PS2
–	3	Persona 3: Fes	Atlus	PS2
▼	4	Gyakuten Saiban 4	Capcom	DS
–	5	Final Fantasy Anniversary Edition	Square Enix	PSP
▼	6	Wii Sports	Nintendo	Wii
▼	7	Mario vs Donkey Kong 2: March Of The Minis	Nintendo	DS
–	8	Nodame Cantabile	Namco Bandai	DS
▼	9	Yoshi's Island DS	Nintendo	DS
▼	10	Wii Play	Nintendo	Wii

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

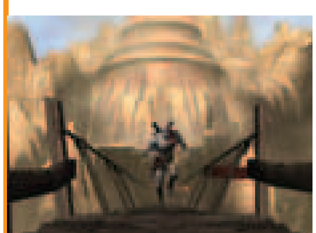
▲ игра поднялась в хит-параде

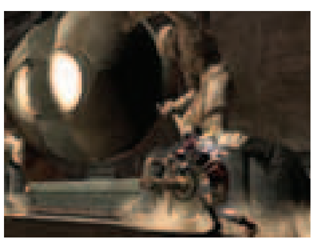
▼ игра опустилась

■ впервые попала

– позиция не изменилась

PS2 (GamePark)





▲	1	God of War
▲	2	Black
▼	3	Gran Turismo 4
▲	4	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
▼	5	Tekken 5
▼	6	Killzone (русская версия)
▲	7	FIFA 07 (русская версия)
▲	8	Jak 3 (русская версия)
▼	9	Final Fantasy XII
▲	10	Devil May Cry 3

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

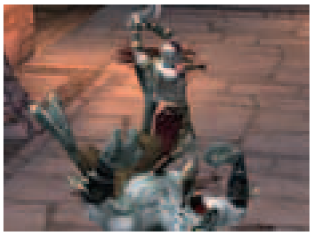
PSP (GamePark)



■	1	Grand Theft Auto: Vice City Stories
–	2	Call of Duty: Roads to Victory
▲	3	LocoRoco (русская версия)
▼	4	Daxter
▼	5	Ratchet & Clank: Size Matters
▲	6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	7	Tekken: Dark Resurrection
▲	8	Sonic Rivals
▲	9	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
▲	10	Killzone: Освобождение

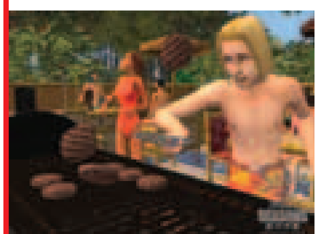
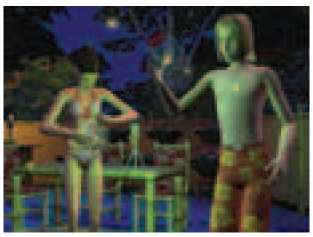
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2

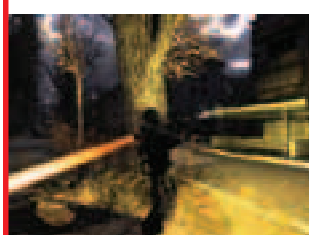
1. God of War
2. Tekken 5
3. Killzone
4. Gran Turismo 4
5. WRC II: Rally Evolved
6. Medal of Honor: Vanguard
7. Spider-Man 2
8. Black
9. Grand Theft Auto: San Andreas
10. FIFA 07

PC (Box)

1. The Sims 2: Времена года
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)
3. The Sims 2: Каталог – торжества
4. The Sims 2: Питомцы
5. World of Warcraft: The Burning Crusade
6. World of Warcraft
7. The SIms 2 (русская версия)
8. Battlefield 2: Complete Collection
9. Battlefield 2142: Northern Strike
10. UEFA Champions League 2006-2007

PC (Jewel)




1. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
2. TMNT: Черепашки ниндзя
3. Supreme Commander
4. Вторая мировая: Битва за Иводзиму
5. Silverfall
6. Тортуга 2: Проклятый клад
7. Jade Empire: Special Edition
8. Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент
9. The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine
10. Пенумбра: Тёмный мир

PSP

1. Tekken: Dark Resurrection
2. Grand Theft Auto: Vice City Stories
3. 300: March to Glory
4. Need for Speed Carbon: Own the City
5. Sonic Rivals
6. M.A.C.H.
7. Daxter
8. Medal of Honor Heroes
9. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
10. Sid Meier's Pirates!

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР:
action-adventure.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Rockstar Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Rockstar North
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:
16 октября 2007 года (США);
19 октября 2007 года (Европа)
ОНЛАЙН:
www.rockstargames.com/IV

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

GRAND THEFT

Что бы мы ни думали, а новое поколение приставок окончательно вступило в свои права. PlayStation 3 и Xbox 360 – консоли сегодняшнего, а не завтрашнего дня. Что же дадут нам новые и фантастические вычислительные мощности? Часто сам задаешься этим вопросом, знакомясь с новыми играми. Многие разработчики выпускают сиквелы с посвежевшей графикой и парочкой малозначительных обновок. Что такого есть в next-gen проектах, чего невозможно было сделать на предыдущих платформах? Осенью на этот вопрос нам



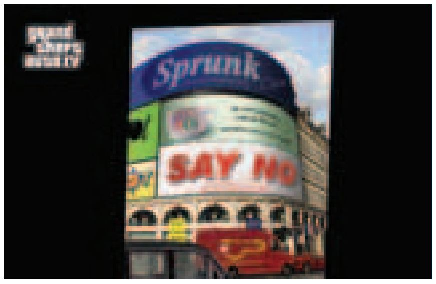
AUTO IV

ответит Rockstar. Мы вдоль и поперек изъездили Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto: Vice City и Grand Theft Auto: San Andreas. Любая часть сериала на движке GTA III сама по себе замечательна, и мы знаем все ее достоинства и недостатки наперечет. Революционная GTA IV синонимична всему новому поколению консолей. Это не просто «игра следующего поколения», как Lost Planet: Extreme Condition или GRAW, это долгострой следующего поколения, по которому будут сравнивать старые и новые консоли, и здесь потягаться с ней могут разве что японские Final Fantasy XIII и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Вспомните: Grand Theft Auto III вышла в 2001 году, и с тех пор за шесть лет изменилась лишь незначительно, оставаясь образцом для копирований и подражаний. Дэн Хаусер, вице-президент Rockstar, считает переход с GTA III на GTA IV не менее значительным, чем прыжок от плоской GTA к трехмерной GTA III: компания ставит планку на ближайшие пять лет, для всего нового поколения.

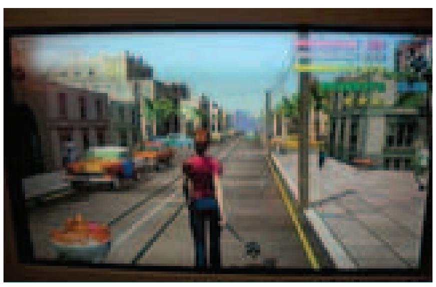
Интерес к проекту огромен, и даже удивительно, как разработчики смогли все это время хранить достижения в секрете. Команда взялась за создание GTA IV еще в ноябре 2004 года, сразу после того как спустила на воду GTA: San Andreas. Раз в несколько месяцев в Интернете выискивался чудик с нарисованным в «Фотошопе» «скриншотом GTA IV» и принимался распускать слухи: кто-то даже верил, но лишь до тех пор, пока сами разработчики публично не развенчивали обман. Дата релиза игры была известна и утверждена больше чем за год до окончания работ: ответственность на создателях лежит огромная. «Не доделали», «не успели», «не проверили» – такие оправдания не для них. Они делают следующую часть GTA, и весь мир ждет безукоризненного результата. Авторы сами это понимали и зарабатывали деньги как могли – Liberty City Stories и Vice City Stories, выпущенные на PSP и PS2, дали средства на разработку GTA IV (уместно вспомнить, что и Kojima Productions, и Square Enix относятся к своим ведущим сериалам точно так же). В рамках долгостроя авторы не постеснялись проверить движок на созданном специально для этого настольном теннисе Rockstar Games presents Table Tennis. Годы подготовки и целый ряд «вспомогательных» игр вели разработчиков к одной

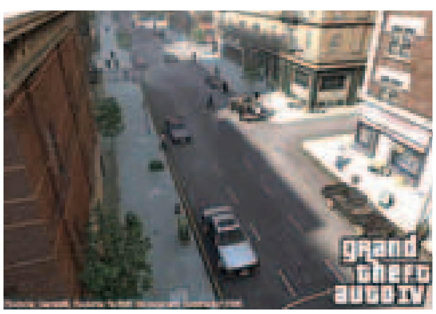
Внимание: так GTA IV выглядеть не будет!

Предлагаем вашему вниманию подборку фальшивых скриншотов, в разное время появлявшихся на просторах глобальной информационной сети. Ни один из них не имеет никакого отношения к настоящей GTA IV, но посмотрите, с какой любовью фальсификаторы делают свою работу! Наиболее правдоподобным кажется скриншот с девушкой и булавой: мало того что его автор соорудил трехмерную сцену, добавив характерный интерфейс сериала GTA, – он вывел картинку на телевизор и снял мобильным телефоном, чтобы зритель поверил в такую «шпионскую фотографию»!










Сейчас еще неизвестно, будут ли в GTA IV перегороженные мосты, которые раньше частенько закрывали доступ к новым частям карты. Разработчики пока держат язык за зубами.

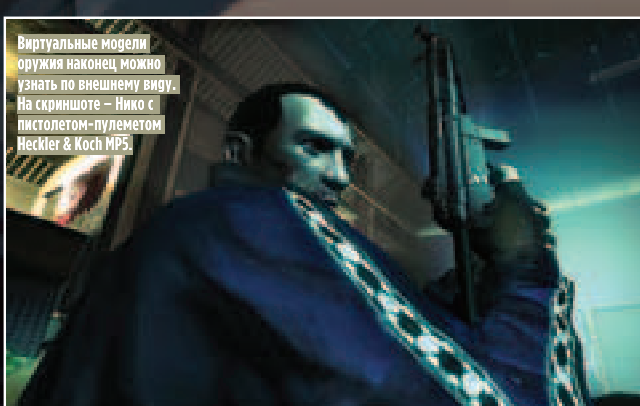
цели: чтобы ровно 19 октября на полках каждого уважающего себя магазина в Европе стояла коробка с GTA IV.

«Жизнь – сложная штука. Одних людей я убивал. Других возил через границу и продавал. Может быть, теперь все будет иначе», – говорит в первом и пока единственном трейлере игры Нико Белич, эмигрант из Восточной Европы, приезжающий в 2007 году в США в погоне за американской мечтой. И не просто в США – в тот самый Либерти-сити, к которому мы привыкли еще в GTA III. И если в прошлый раз о сходстве Либерти-сити и Нью-Йорка можно было и не догадаться, то теперь, когда движок позволяет творить какие угодно чудеса, на карте появятся многие знаменитые достопримечательности: например, Статуя Свободы, переименованная для игры в Статую Счастья. Разработчики не стремились точно воссоздать реальность, где катить по Гарлему в поисках чего-то, кроме бедных кварталов, – сомнительное развлечение. И не зря наш виртуальный город называется Либерти-сити, «город свободы». Это адаптация Нью-Йорка к игровым условиям. Цель разработчиков: оживить улицы Либерти-сити, вдохнуть в них жизнь, убрать проходные и незначительные районы, сделать каждый квадратный метр важным и запоминающимся. Из пяти округов Нью-Йорка в игру попадут четыре; Бруклин называется Брокером, Манхэттен переименован в Алгонквин, Квинс превращается в Дюкс, а Бронкс – в Бохан. Последний, пятый округ, Стейтен-Айленд, остался за кадром, потому что показался создателям неинтересным и ненужным. Кусок штата Нью-Джерси, который также отметится в игре, сменит имя на Алдерни. Если ползать по улицам с линейкой, то можно узнать, что по сравнению с GTA III город стал больше – но до размеров штата из San Andreas он никак не дотягивает. С другой стороны, мы все помним нудные поездки между городами Сан Андреас – таких пустошей в Либерти-сити не найти.

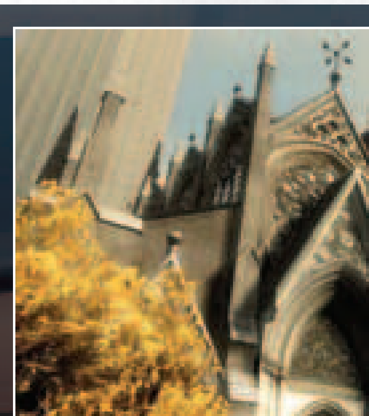
Хотя GTA IV будет отнюдь не первым нашим посещением Нью-Йорка, рассчитывать на встречу со старыми знакомыми не стоит («Все равно большинство из них давно в могиле», – шутят разработчики). Команда Rockstar провела ряд консультаций с бывшими и действующими полицейскими и узнала, как обстоят дела с преступностью на самом деле. Дела с ней обстоят туго... для самих преступников. Сейчас, в двадцать первом веке, грабить и убивать и при этом оставаться на свободе стало намного сложнее. Полиция Либерти-сити не дремлет, и вы часто будете ощущать ее незримое присутствие: например, когда вашего хорошего друга отправят за решетку. Мафия, конечно, никуда из игры не денется, но ей уже не отводится такая большая роль.

Нико Белич завязал. Он приезжает в Штаты, чтобы покончить с темным прошлым и начать новую жизнь. Нико всегда будет таким, каким вы его видите на скриншотах: менять комплекцию героя, как в San Andreas, нельзя, но переодеваться – можно.

Нико попал в западню. Он приехал жить в Либерти-сити, наслушавшись рассказов своего кузена Романа. «Да ты чо, братан! Я как сыр в масле катаюсь! У меня две бабы и пятнадцать тюнинговых тачек! Приезжай, зашибем бабла!» Сколько правды стоит за этими словами,


Виртуальные модели оружия наконец можно узнать по внешнему виду. На скриншоте – Нико с пистолетом-пулеметом Heckler & Koch MP5.


Внимательный читатель увидит на этом скриншоте не только разные сумочки и пакетики, но также и двух одинаковых пешеходов. А вы – внимательный читатель?



Xbox 360 против PlayStation 3, раунд очередной

Какая версия GTA IV будет лучше, а какая хуже? Этот вопрос лишает сна и покоя фанатов обеих консолей. Первые демонстрации игры разработчики устраивали на Xbox 360, и, поскольку консоль от Microsoft появилась на рынке значительно раньше, вполне логично, что именно на ее мощности рассчитана четвертая часть. О конкретных различиях между двумя версиями мы можем только гадать, а тем временем Дэн Хаусер в интервью британскому Official PlayStation Magazine честно признался, что Xbox 360 доставляет ему немало головной боли. Дело в том, что в самой дешевой комплектации Xbox 360 нет жесткого диска – а, надо думать, GTA IV с ее объемами данных была бы совсем не прочь скопировать часто используемые файлы на HDD. Также неизвестно, будет ли GTA IV для PS3 использовать возможности гироскопов, встроенных в контроллер Sixaxis.



Проведенные в Сети опросы показывали: больше трети геймеров ждали, что действие GTA IV будет происходить в Европе (а самые смелые, не скромничая, надеялись увидеть виртуальный Токио). В итоге сериал возвращается к истокам; события GTA IV и GTA III развернутся в одном и том же, но таком разном Нью-Йорке.

Нико узнает только на месте. Нисколько не стоит. Роман владеет небольшим таксопарком в Бронксе (или, если следовать игровой терминологии, в Брокере). Его пятнадцать тачек – старые никому не нужные такси, две женщины... тоже ничем хорошим не закончатся. Если он надеется пережить черную полосу в жизни, ему нужны надежные люди, и Нико придется стать одним из них. Без денег, без дома и работы в Либерти-сити делать нечего, а в начале игры Роман окажется единственным человеком, который хоть во что-то ставит вашу жизнь. Жесткий и суровый Нико становится идеальным партнером для доброго и немного бестолкового Романа, а первые задания, как мы предполагаем, будут посвящены нелегким будням таксиста-иммигранта.

Постоянный спутник Нико – его мобильный телефон, совсем обычный. В меню вы увидите привычные кнопки: адресная книга, сообщения, органайзер, фотокамера и так далее.

В прошлых частях GTA игрок часто чувствовал себя мальчиком на побегушках у мафиозных боссов; в GTA IV вы сами определяете свое будущее – в разумных пределах, конечно. Если понравился тот или иной персонаж – доставайте телефон, звоните, и, может быть, он ответит и вы договоритесь о встрече. Вообще, структура миссий будет значительно изменена; они станут более реалистичными, разнообразными, непохожими друг на друга. А самое главное – в рамках одного задания допустимо несколько возможных исходов, и даже провал важной миссии может вывести на новую, неожиданную сюжетную ветку. Если не хотите звонить – можно навестить нужного человека лично и поговорить по душам. Вы больше не едете по сюжетным рельсам, слушаясь любимого мафиозного босса. GTA IV – не «Лицо со шрамом», это не игра о покорении бандитского Олимпа, а Нико – не гангстер. Он просто пытается выжить в жестоком мире, как умеет. А как он умеет – об этом разработчики обещают рассказать нам более подробно, но чуть позже, через месяц-другой.

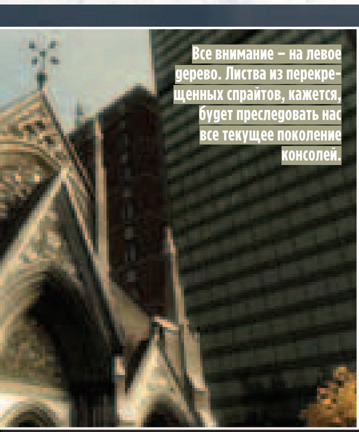
GTA IV работает на совершенно новом движке под названием RAGE (Rockstar Advanced Game Engine). Прошлые части игры (до



В GTA IV камера помещена ближе к машине, чтобы вы могли любоваться отражениями на блестящем металле. Ну и лучше видели дорогу.

История сериала GTA

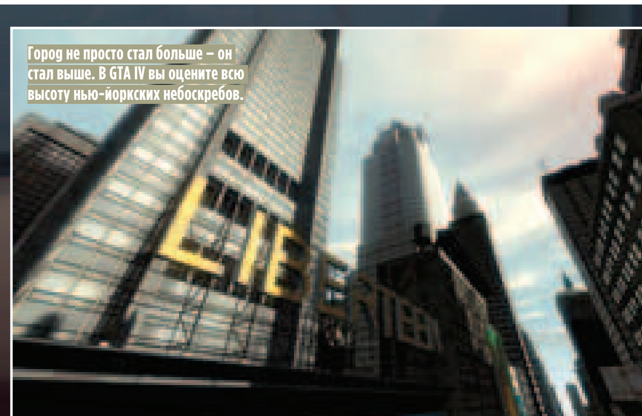
Игра	Место действия	Время действия	Дата релиза
Grand Theft Auto	Liberty City/San Andreas/Vice City	неизвестно	октябрь 1997 года
Grand Theft Auto: London 1969	Лондон	1969 год	апрель 1999 года
Grand Theft Auto 2	безымянный метрополис	будущее	октябрь 1999 года
Grand Theft Auto III	Liberty City	2001 год	октябрь 2001 года
Grand Theft Auto: Vice City	Vice City	1986 год	октябрь 2002 года
Grand Theft Auto: San Andreas	San Andreas	1990-1992 годы	октябрь 2004 года
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Liberty City	1998 год	октябрь 2005 года
Grand Theft Auto: Vice City Stories	Vice City	1984 год	октябрь 2006 года
Grand Theft Auto IV	Liberty City	2007 год	октябрь 2007 года



Все внимание – на левое дерево. Листва из перекрещенных спрайтов, кажется, будет преследовать нас все текущее поколение консолей.



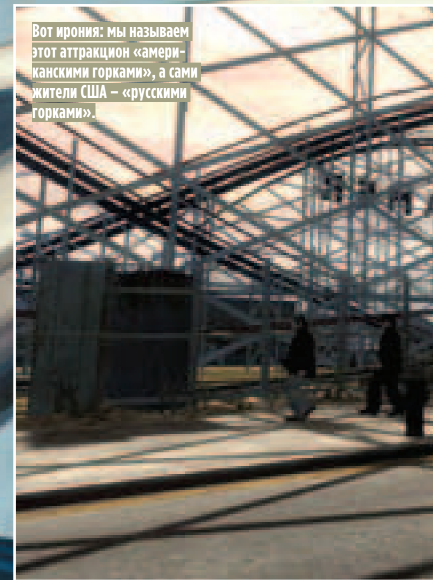
Обратите внимание: слева на земле лежит смятая жестянка. Кто-то из прохожих выпил колы и бросил банку прямо на тротуар – вот это детализация!



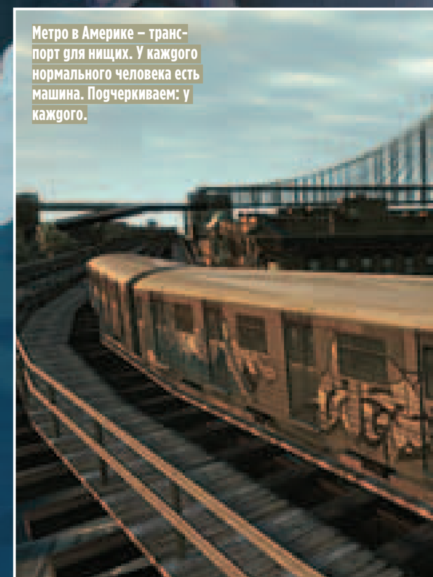
Город не просто стал больше – он стал выше. В GTA IV вы оцените всю высоту нью-йоркских небоскребов.



Самые зоркие заметят на доме красный плакат с надписью на чистом русском языке: «Услуги по...»



Вот ирония: мы называем этот аттракцион «американскими горками», а сами жители США – «русскими горками».



Метро в Америке – транспорт для нищих. У каждого нормального человека есть машина. Подчеркиваем: у каждого.



Доки – привычное место для Нико. У него здесь есть связи, и он вряд ли останется без работы.

Тем временем в администрации Нью-Йорка

Как только чиновники города услышали анонс GTA IV, они тут же впали в истерику. Сериал GTA печально известен среди служителей государственного аппарата, и администрация города мгновенно выпустила заявление что, мол, игра не отражает действительный уровень преступности в городе и вообще мы тут ни при чем. Пресс-менеджер мэра Майкла Блумберга заявил, что «мэр не одобряет игры, в которых нужно получать очки, убивая сотрудников полиции». Пожелаем же мэру долгих лет и счастливого пути. Интересно, власти Нью-Йорка распространяют такие заявления по поводу каждой криминальной драмы, чье действие происходит на улицах Нью-Йорка? Искренне сочувствуем писателям и кинорежиссерам.

> У каждого геймера будет своя GTA IV, и каждый раз персонажи будут двигаться немного по-другому.

Liberty City Stories) работали на моторе RenderWare от Criterion Software, но теперь, когда эта команда стала собственностью Electronic Arts, создатели GTA бросили силы на разработку движка с нуля. Изменилось практически все. Прощайте, загрузки! Игра загружается ровно один раз, в самом начале. После этого куда бы вы ни направились, экран Loading вы больше не встретите – ни при путешествии между островами, ни на выходе из зданий (кстати, закрытые помещения сыграют гораздо более важную роль). Можно забыть о неловкой системе прицеливания – перестрелки будут вестись совсем по-иному, хоть мы пока и не можем сказать, как именно. Физическая модель автомобилей станет более правдоподобной, машины двигаются более плавно и мягко. Меняется обзорный вид при вождении – камера расположена чуть пониже и ближе к машине – так вы лучше видите дорогу, улицы и небоскребы. Так называемый «pop-up» – выскакивающие из воздуха машины и здания – уничтожен: новые консоли прорисовывают окрестности до самого горизонта. Парочка маленьких «но»: не будет самолетов, потому что в Нью-Йорке на самолете особо не разлетаешься. Вертолеты и аэродром, напротив, будут. Не будет роликовых коньков, джетпаков и, может быть, велосипедов, потому что этот детский сад не вяжется с атмосферой игры и имиджем главного героя. Мотоциклы вяжутся, поэтому будут.
Пешеходы обзавелись совершенно новым искусственным интеллектом: они отдыхают на скамейках, курят, читают газеты, говорят по телефонам, перекусывают на бегу, пользуются банкоматами – словом, ведут себя как обычные люди на улицах. Они даже научились общаться между собой, смеяться и угрожать друг другу! И уж, конечно, они забудут про все проблемы, стоит только Нико выхватить пистолет посреди толпы. Поведение людей зависит от времени дня: утром в час пик вы увидите спешащих на рабочие места служащих, а по ночам на улицах появятся подозрительные типы и шальные посетители ночных клубов. Цель создателей GTA IV – сделать город как можно более живым, таким, каким он еще не представал перед нами ни в одной другой игре.
Самое интересное – анимация. Повторяющиеся движения, которые дает нам раз и навсегда записанная анимация – вчерашний день. Неплохие результаты дает скелетная анимация, при которой разработчики обрабатывают движения «скелета», а игра на их основе двигает всю модель. Сносно смотрится «кукольная физика» (ragdoll physics), но только в одном случае: для создания нестандартных анимаций смерти, потому что ничего кроме безвольной куклы с ее помощью изобразить невозможно. В GTA IV задействована принципиально новая система синтеза движений. Это так называемый Euphoria engine, который до сегодняшнего дня не применялся ни в одной игре (им также будут пользоваться Star Wars: The Force Unleashed и новая игра про Индиану Джонса). Euphoria обсчитывает поведение скелета, мускулов и нервной системы и на лету генерирует адекватную анимацию для любого воздействия. Это значит, что у каждого геймера будет своя GTA IV, и каждый раз персонажи будут двигаться немного по-другому. Каждый удар будет выглядеть по-своему, каждый сбитый пешеход... впрочем, не будем о жестоком. С таким же тщанием разработчики подошли и к анимации неживых объектов – когда Нико разбивает стекло в чужой машине, вы каждый раз будете видеть новый рисунок осколков на асфальте.
Более чем за год до выхода игры Питер Мур, глава отделения интерактивных развлечений в Microsoft, поспешил объявить всему миру, что GTA IV выйдет одновременно на Xbox 360 и PlayStation 3 – что само по себе стало огромным поражением для Sony, потерявшей один из





Слева: пара жителей бедного квартала в тягостных раздумьях о смысле жизни.





Вот что имеют в виду разработчики, когда говорят, что вам запомнится каждый квадратный метр нового Либерти-сити. Кстати, обратите внимание не пластиковую акулу, «выныривающую» из правого верхнего угла.

самых громких эксклюзивов. Удар милосердия: владельцы Xbox 360 смогут скачать с Xbox Live два дополнительных эпизода к игре, которые появятся в Сети не ранее чем в следующем году. Официальный сайт Xbox сообщает, что каждый из эпизодов будет содержать в себе «не менее десяти часов совершенно нового геймплея» – и, однако, умалчивает, сколько денег придется заплатить за это удовольствие. Совершенно ясно, что Microsoft очень гордится таким договором, ведь теперь при прочих равных игроки отдадут предпочтение версии для Xbox 360, а не для PlayStation 3 – однако ходят слухи, что и Sony получит какие-то онлайновые бонусы, и что из этого всего выйдет в следующем году, пока не совсем понятно. Можно точно сказать одно: онлайновые эпизоды будут, и они будут очень серьезными. Когда и на какой платформе они будут выпущены, мы узнаем ближе к октябрю.

И даже после всего, что было сказано сегодня, сложно отделаться от ощущения, что ты едва начал говорить о GTA IV. Сегодняшний материал это, по сути, самый первый анонс игры. Ничего не известно о многопользовательской игре, кроме того, что она точно будет. Вы знаете, как приделать онлайновые режимы к такому чуду? Мы тоже не знаем. На скриншотах далеко не финальная графика, и пока мы, открыв рты от удивления, пялимся на достопримечательности Либерти-сити, разработчики даже и не думают гордиться. Это всего лишь промежуточная версия. К октябрю игра будет выглядеть гораздо, гораздо лучше. Rockstar делает настоящую GTA нового поколения, и лишь увидев ее своими глазами, мы сможем оценить пропасть между играми прошлого и играми настоящего. Даже если вам наскучили похожие друг на друга версии GTA для приставок прошлого поколения, пропустить GTA IV невозможно. Как сказал сам Нико Белич: «Теперь все будет иначе». СИ



В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

СОДЕРЖАНИЕ




7+
www.pegi.info
РЕКЛАМА
RATCHET & CLANK
SIZE MATTERS
Рэтчета и Кланка ждут новые приключения! Хотя им и предстоит уменьшиться до микроскопических размеров, арсенал вооружений наших героев по-прежнему смертоносен!
www.playstation.ru
БОЛЬШАЯ ИГРА ДЛЯ МАЛЕНЬКОЙ PSP


А вот снайперскую винтовку придется отдать!


Руины справа или руины слева? Где, черт побери, зеленый дым?

Medal of Honor: Airborne

ДВУМ СМЕРТЯМ НЕ БЫВАТЬ, ОДНОЙ НЕ МИНОВАТЬ

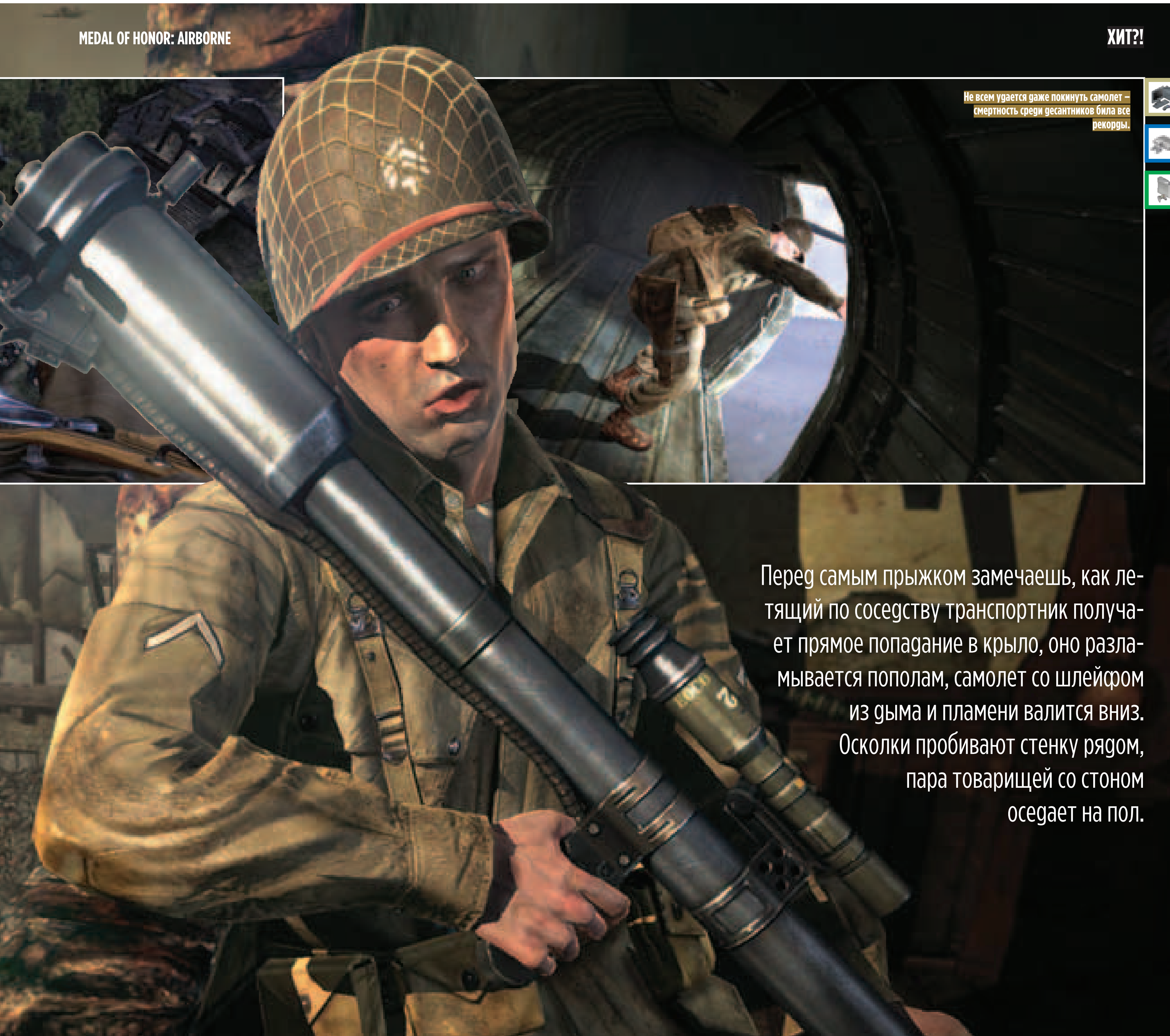


ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.first-person.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts Los Angeles
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 64
- **ДАТА ВЫХОДА:** 28 августа 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://ea.com/moh/airborne/

Автор:
Александр Трифонов
oper1@gameland.ru

Внизу проносятся желто-зеленые квадраты полей, тянутся ниточки дорог, виднеются аккуратные ряды серых и красных черепичных крыш коттеджей. Облака, похожие издали на клочья ваты, при пролете сквозь них обволакивают иллюминаторы белесой пеленой. На высоте всегда светит солнце, независимо от того, какая погода на земле. Самолет ощутимо встряхивает – воздушная яма. Уши закладывает – пошли на посадку. Вот уже выпущены подкрылки, чтобы помочь торможению, еще несколько минут – и мы в аэропорту Варшавы, отправляемся на презентацию Medal of Honor: Airborne.



Не всем удается даже покинуть самолет – смертность среди десантников била все рекорды.

Перед самым прыжком замечаешь, как летящий по соседству транспортник получает прямое попадание в крыло, оно разламывается пополам, самолет со шлейфом из дыма и пламени валится вниз. Осколки пробивают стенку рядом, пара товарищей со стоном оседает на пол.

На борту C-47 в небе над ночной Сицилией все выглядит совсем иначе. Рев винтов, отзвуки близких разрывов зенитных снарядов, напряженные лица сослуживцев, тревожно мигающие лампы. «Красный сигнал!» – командир встает возле двери – «Вперед, десантники!» Перед самым прыжком замечаешь, как летящий по соседству транспортник получает прямое попадание в крыло, оно разламывается пополам, самолет со шлейфом из дыма и пламени валится вниз. Осколки пробивают стенку рядом, пара товарищей со стоном оседает на пол. Скорее, прочь из этого воздушного гроба.
Еще один взрыв – и буквально вываливаешься вниз, в темноту, перечеркнутую лучами прожекторов и трассерами пулеметов. Дальнейшее развитие событий зависит только от нас...
Medal of Honor, даже та, что вышла еще на PS one, была далеко не первым шутером про Вторую мировую. Ведь, как мы все прекрасно помним, еще прародитель жанра – Wolfenstein 3D, посвящен именно этой теме. Если рассматривать только PC, новую волну интереса подняла, что характерно, Return to Castle Wolfenstein. Но только в Medal of Honor: Allied Assault война предстала без научно-фантастических и мистических прикрас, без уберзольдат-зомби и фашисток в латексе.
Первый уровень, скопированный с начальной сцены «Спасения рядового Райана», попросту выворачивал душу, так много обрушивалось на неподготовленного игрока: огромное количество союзников, тающее прямо на глазах, фонтаны грязи от взрывов, кинжальный огонь немецких пулеметов, по-голливудски шикарные звуковые эффекты. И страх, настоящий, жизненный, ужас, что вокруг гибнут люди, и вражеские укрепления кажутся неприступными, и хочется забиться за противотанкового ежа и зарыться в землю, но надо встать и бежать вперед, на штурм, потому что кто, если не ты...
Надо отдать создателям должное – накал действа и кинематографичность не остались уделом





Причуды освещения – и вот уже отблеск на каске превращается в прорезь гермошлема.

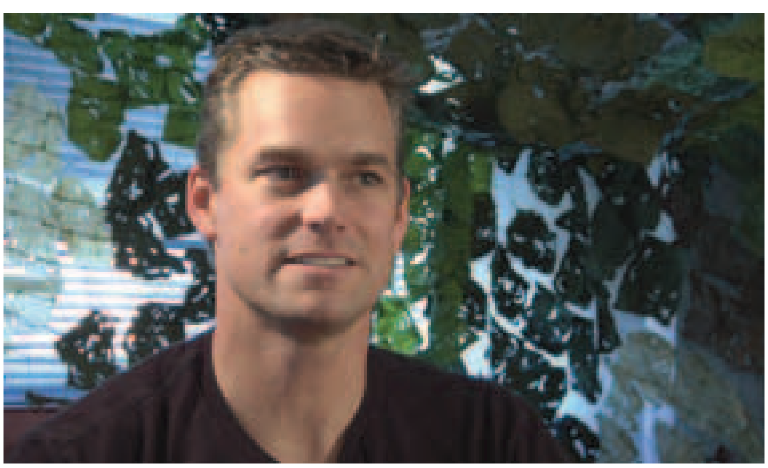


Брифинг перед миссией: неинтерактивная, но важная для создания атмосферы сцена.

Еще находясь в воздухе, нужно решить, куда приземляться, какие это даст преимущества и какие задачи выполнить в первую очередь.

Лицо проекта

Патрик Гилмор, вице-президент и исполнительный продюсер Electronic Arts Los Angeles, лично показывает МОНА журналистам разных стран, на сей раз – из Восточной Европы. Раньше работавший в киноиндустрии, владелец дома с видом на океан, излучающий уверенность и оптимизм, – разительный контраст со многими отечественными разработчиками, настоящая звезда, вывезенная на гастроли по диким таежным уголкам. Вместе с тем, широкой души человек и интересный собеседник. «Откуда вы, парни? Из России? А какова ситуация на вашем рынке?» Коллеги из стран бывшего Варшавского договора понимающе качают головами при нашем рассказе. У них тоже пиратство цветет, консоли в резервации, MMORPG набирают популярность. «А как вы считаете, способен ли кто-то повторить успех WoW?» Разговор идет непринужденно, присутствующие оживляются. «Мы не пытаемся нажиться на трагедии Второй мировой, сделать из нее безмозглое развлечение. Наоборот, хотим донести до подрастающего поколения важность тех событий, увековечить отвагу и беспримерный героизм всех, кто сражался за наше будущее». Мы выходим во двор музея военной техники, в котором проходил показ демоверсии. Советские и американские танки стоят рядом, совсем как много лет назад, на Эльбе. «Вторая мировая популярна так потому, что в ней очень легко разделить черное и белое, добро и зло. Любой современный конфликт лишен четкой моральной окраски. Войны идут за ресурсы, за территорию, за смену политического режима. Их не запомнят как общее для всех дело, от исхода которого зависит судьба человечества. Мы столкнулись с этим, когда выпустили Pacific Assault и увидели результаты продаж в Европе – события на тихоокеанском театре военных действий, по большому счету, воспринимаются жителями Старого Света как разборка между США и Японией, месть за Перл-Харбор. В то время как сражения во Франции, Италии, Германии все еще свежи в памяти у многих и совершенно иначе эмоционально окрашены». Презентация подходит к концу, все немного устали. На вопрос, не надоело ли ему мотаться по Европе и везде рассказывать одно и то же, Патрик выдает голливудскую улыбку и отвечает: «Знаете, каждый раз, когда я запускаю демку и начинаю ее проходить, я нахожу что-то новое и не перестаю поражаться, какая же крутая игра у нас получается». Вот она, выучка, черт побери.

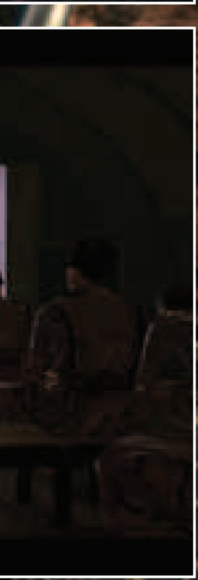


только высадки на пляж Омаха, но сохранялись на протяжении всей игры. Затем последовали два дополнения и Pacific Assault, Call of Duty и Brothers in Arms с продолжениями – золотая жила была найдена. Игроки плевались, сетовали на однообразие, но исправно продолжали покупать все новые шутеры, виртуально истребив за это время, наверное, все население Германии времен войны.

Как бы то ни было, «коридорные» пробежки и заскриптованные перестрелки надоели всем пуще горькой редьки, как и возрождающиеся за ближайшим углом нацисты. В Electronic Arts Los Angeles четко улавливают настроения публики, и посему они полностью изменили подход к созданию миссий. Показанный на презентации в Польше единственный уровень посвящен операции Husky – высадке союзных войск на Сицилию в июле 1943 года. Оправдывая название игры, начинается все всегда с выброски, но, что важно, не просто с краткого планирования на парашюте ради пущей красивости. Еще находясь в воздухе, нужно решить, куда приземляться, какие это даст преимущества и какие задачи выполнить в первую очередь.

Основная цель нашего подразделения – уничтожить зенитные орудия, установленные на крышах зданий небольшого городка. Можно проследовать за товарищами, старающимися приземлиться в местах, отмеченных зеленым дымом сигнальных шашек, – там более-менее безопасно и лежат дополнительные боеприпасы. Но никто не запрещает спикировать прямо на голову фашистам и попытаться уничтожить расчет орудия в одиночку. Ключевое слово – попытаться. Стрелять, находясь в воздухе, нельзя, да и после неудачной посадки понадобится время, чтобы выпутаться из строп и взять оружие на изготовку. А как-то раз, проломив остатки крыши полуразрушенной колокольни, наш боец не удержался на лестничной площадке и со свистом пролетел до самого низу, где встретил бесславную гибель.







Поставленный в удачном месте пулемет остановит самую многочисленную атаку.

К счастью, в случае неудачи мы просто снова оказываемся над полем боя и можем попробовать другую тактику.

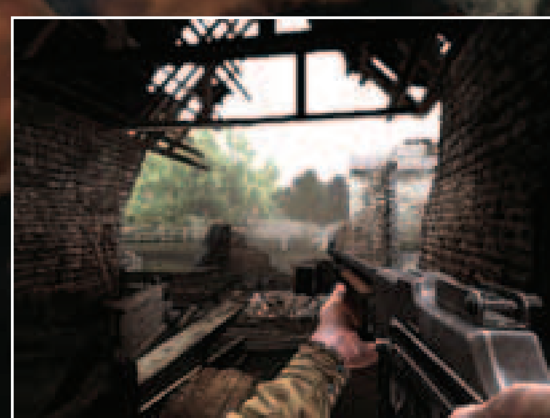
Любителям изображать Рэмбо, конечно, не возбраняется раз за разом бежать напролом. Но все же самое разумное – не лезть на рожон, постараться найти однополчан и, прикрывая друг друга, продвигаться вперед, подавляя очаги сопротивления. Разбросанные случайным образом по уровню другие десантники поступают точно так же, фашисты сосредотачивают силы в местах наибольшего их скопления, и прямо в реальном времени формируется линия фронта, проводятся фланговые прорывы и образуются «котлы». Радар и тактическая карта нам в помощь – где больше всего разноцветных точек, там и самое пекло. Хотя расположение зениток легко вычислить и по бьющим в небо лучам света. На кривых узких улочках, да еще и ночью, лучшего ориентира не сыскать. Каждый дом становится укрепленным пунктом, каждая комната дается ценой нескольких жизней, в каждом дворике – свой маленький Сталинград. С крыши на балкон, через окно внутрь, граната в дверной проем, уцелевших добить прикладом. Настоящие городские бои, когда годится любое укрытие, от мраморного фонтана на площади до кресла в гостиной, рукопашные схватки вполне в порядке вещей, а неожиданностей стоит ожидать с любой стороны. И никаких скриптов – если вы только что зачистили помещение, а у вас за спиной появился вражеский отряд, то не потому, что сработал триггер, – просто он прибежал на шум перестрелки и поднялся по второй лестнице, а не по той, которую остались прикрывать товарищи.

Несмотря на небывалую самостоятельность AI-союзников, сесть где-нибудь в углу и ждать, пока бой закончится, не выйдет – грамотно установленный пулемет, простреливающий все проходы, заставит атаку захлебнуться, и потребуется помощь игрока – будь то умело брошенная граната или снайперский выстрел.

Кстати, об оружии. Разработчики решили отразить в MOHA такую особенность Второй мировой, как самодельные улучшения снаряжения солдатами. Американских бойцов зачастую не устраивало заводское качество того же «Томпсона», и в ход шли всевозможные ухищрения для повышения надежности и точности пистолета-пулемета. Воплощено это следующим образом: при каждом удачном попадании из того или иного ствола заполняется особая шкала, отдельная для каждого оружия. По достижении предела автоматически происходит апгрейд – например, у «Томпсона» добавляется рукоять на цевье или дульный компенсатор, что существенно уменьшает отдачу. А «прокачав» навык владения «Гарандом M1», мы сможем стрелять винтовочными гранатами. Это же относится к трофейным образчикам, и набранные улучшения переносятся из миссии в миссию.

Игра посвящена пяти самым известным десантным операциям союзников: Husky, Avalanche, Neptune, Market Garden, Varsity.





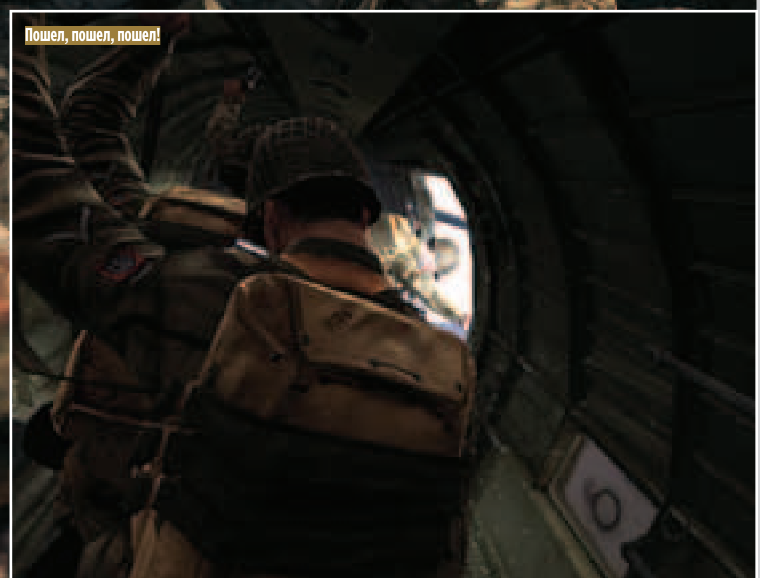


Первые в воздухе, первые на земле, первые в бою

82-я пехотная дивизия армии США сформирована в марте 1917 года. Солдат в нее набирали из 48 штатов, и поэтому дивизия получила прозвище All-American (Всеамериканской). Отсюда и аббревиатура AA на нарукавной нашивке. В последние пять месяцев Первой мировой подразделение успело принять участие в разгроме кайзеровской Германии, а в августе 1942 года стало первой американской воздушно-десантной дивизией. С 1943 года ни одна операция с участием парашютистов не обходилась без бойцов 82-й. По окончании Второй мировой дивизия стала стратегическим резервом на случай войны с Советским Союзом, а после перебрасывалась во все горячие точки: Вьетнам, Доминиканскую республику, Гренаду, Гондурас, Панаму, Гаити, задействовалась во время «Бури в пустыне», в Косово и Афганистане. А после затопления Нового Орлеана из-за урагана «Катрин» 5000 десантников спасали людей и искали пропавших без вести.


Вот такие дуэли случаются чуть ли не в каждой комнате.

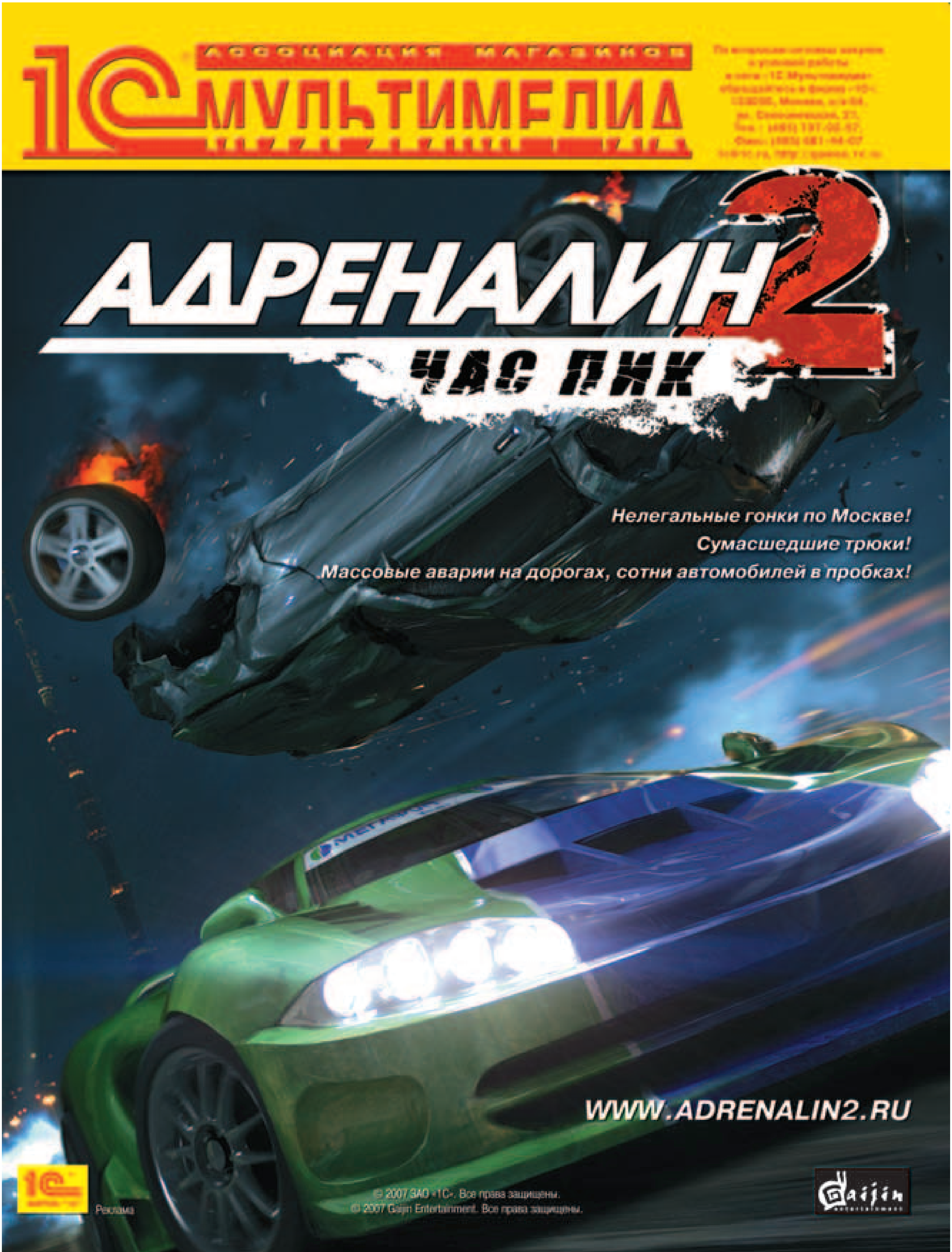



Пошел, пошел, пошел!

Единственное, что известно наверняка, – все три релиза состоятся одновременно, возможно, будут общие сервера для пользователей PC и Xbox 360.


Враги скрываются в каждом окне, на каждой крыше и в каждом дворике.

Последняя, к слову, самая крупная в истории войн – в ней задействовали 30000 парашютистов. Каждую высадку предстоит совершить дважды – сперва в роли диверсанта, подготавливающего место приземления перед выброской основных сил: установка наводящих транспортники радиопередатчиков, отметка безопасных областей и создание как можно большей неразберихи в стане противника. И только потом, уже как боец 82-й воздушно-десантной дивизии, мы ввязываемся в полноценное сражение.
Лишний раз живописать красоты движка Unreal 3.0 смысла нет – недаром он используется чуть ли не во всех современных шутерах. В комнате на брифинге перед боем и в дрожащем от взрывов брюхе самолета людей не отличишь от настоящих, падать в темноту, освещенную лишь заревом пожарищ, действительно страшно, а сицилийский городишко так и хочется посетить днем, только чтобы при этом вокруг не стреляли. Звук не уступает графике по качеству – грохот выстрелов, визг отлетающей черепицы, звон в ушах от контузии, топот сапог, вопли на итальянском («Контакто!») и английском («Найс шот, эйрборн!») сливаются в прекрасную мелодию войны.
На вопросы о мультиплеере и отличиях версий для разных платформ разработчики пока отделываются туманным «сделаем в лучшем виде», единственное, что известно наверняка, – все три релиза состоятся одновременно, возможно, будут общие сервера для пользователей PC и Xbox 360. Но в любом случае в жанре военно-исторических FPS наконец-то произойдут давно назревающие подвижки. СИ


1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
Адреналин 2
Час пик
Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!
WWW.ADRENALIN2.RU
Реклама
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Gaijin Entertainment. Все права защищены.
Gaijin



В перестрелках не стоит забывать о защитном поле – оно поможет сберечь здоровье.

Mass

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
ЖАНР:
role-playing.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
нет
РАЗРАБОТЧИК:
BioWare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ДАТА ВЫХОДА:
август 2007 года
ОНЛАЙН:
http://masseffect.bioware.com

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

Хит?!

ЗА:
- Множество планет, сотни персонажей.
- Обновленная боевая система, сочетающая тактику и экшн-элементы.
- Возможность создать собственного персонажа и написать ему собственную предысторию.

ПРОТИВ:
- Слишком похоже на предыдущие проекты BioWare.
- Планы разработчиков делать трилогию позволяют предположить, что финал Mass Effect мы узнаем очень и очень нескоро.

Через полтора столетия судьба целой галактики окажется в руках одного человека. Вы еще не догадались, о ком идет речь?
Год 2148. Человечеству окончательно наскучила маленькая планета Земля, а заодно и вся Солнечная Система. Откопав на Марсе останки НЛО, наши с вами потомки за считанные годы выяснили, как путешествовать со сверхсветовой скоростью, и, не откладывая дело в долгий ящик, ринулись осваивать бескрайние просторы космоса. Используя оставленные давным-давно вымершей инопланетной расой спутники, люди в рекордно



Детализация персонажей просто запредельна. Надеемся, столь радужно дела обстоят не только на скриншотах.

короткие сроки основали десятки колоний – пока, наконец, не столкнулись с другими разумными существами. Встреча закончилась коротким, но кровопролитным конфликтом, в результате которого земляне узнали о существовании семи высокоразвитых цивилизаций, а также Совета Цитадели, чья задача – поддерживать мир и спокойствие в галактике. Вскоре они стали полноправными его участниками.
Год 2183. Командор Шепард, первый человек, добившийся почетного права служить в рядах Спектров, перешел в команду сверхсовременного звездолета «Нормандия». Шепарду и его подчиненным предстоит нелегкая миссия – они должны разыскать бывшего сослуживца, Спектра, поднявшего восстание против Совета Цитадели. Но это только полбеды. В стенах Цитадели шепчутся о древнем пророчестве. Оно гласит, что каждые 50 000 лет в галактику приходит некая темная сила, уничтожающая все живое на своем пути. И злые языки утверждают, будто повторение катаклизма не за горами.

Джедаи, да не те

Звезды притягивают, и трудовые подвиги канадской студии BioWare – наглядное тому свидетельство. Всего лишь раз создатели легендарной Knights of the Old Republic позволили себе отвлечься от фэнтезийной неразберихи Baldur's Gate и Neverwinter Nights – и вот, пожалуйста, их снова тянет полетать среди астероидных полей, Белых Гигантов и Красных Карликов. Вылечиться от космической болезни не помогла даже великолепная Jade Empire. Не смутило канадцев и то, что в этот раз они отправляются в безвоздушное пространство без всемирно известной лицензии в кармане (у дедушки Лукаса на нее другие планы). В BioWare мигом дали волю фантазии, и понеслось. Вместо атакуемой ситхами Республики мы

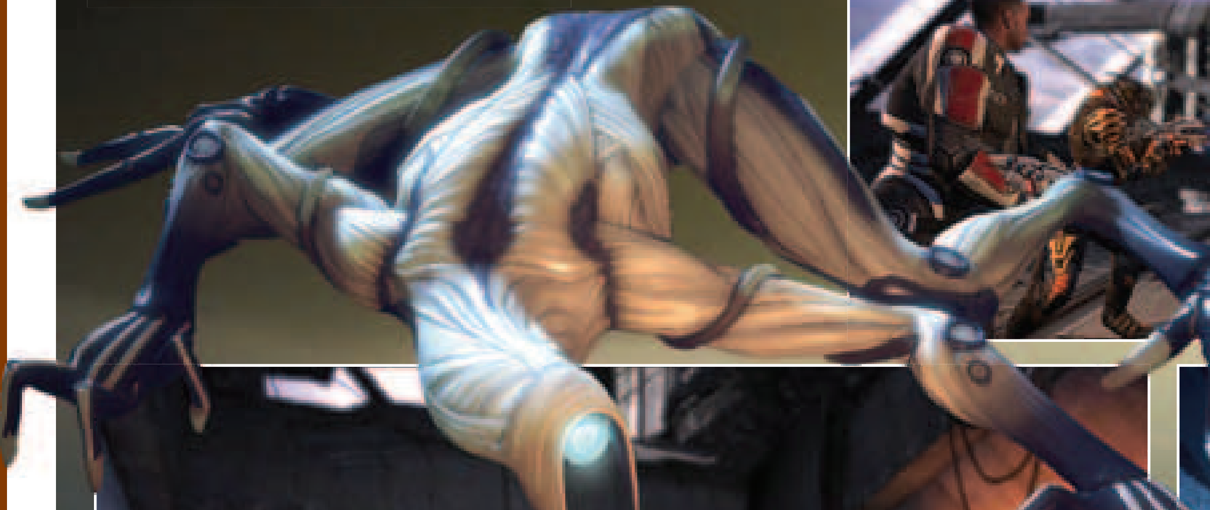
Наши в Mass Effect

Mass Effect стала первым опытом Bioware по разработке игр для консолей нового поколения, и компания увеличила штат почти вдвое, набрав в команду еще 70 человек. Отрадно, что среди американцев, канадцев и австралийцев в Bioware трудились и трудятся наши соотечественники. Александр «Sasha» Беляев работал в студии несколько лет сначала как концепт-дизайнер, потом как ведущий художник, и приложил руку и к Mass Effect. А оценить личное творчество Саши вы можете, зайдя на его личную страничку – www.scrawnypaws.com.

Престон Ватаманьюк, ведущий дизайнер

Мы хотели сделать игровой процесс настолько динамичным, насколько возможно. Никакой пошаговой системы – но максимум действия.

Престон Ватаманьюк, ведущий дизайнер
Мы потратили месяцы, чтобы возможности различных классов были не только полезны, но и интересны. Кажется, у нас неплохо получилось.





Численный перевес – всегда желанное преимущество в бою. Особенно когда противник превосходит вас размерами.





Соседи по космосу

Первой расой, с которой столкнулись земляне, стала раса Туриан (Turians), смахивающих одновременно на людей, рептилий и птиц. Встреча двух цивилизаций, как уже упоминалось, закончилась войной, хотя авторы Mass Effect пока умалчивают, из-за чего вспыхнул конфликт. Туриане – высокоразвитые существа, не склонные к кровожадности, но в то же время отважные и дисциплинированные воины. Напротив, ящероподобные Кроганы (Krogans) отличаются невероятной жестокостью и испытывают глубочайшую ненависть ко всем разумным созданиям, в том числе и к людям. Гуманоиды Гет (Geth) были искусственно созданы расой Кварианов (Quarians) и многие столетия покорно служили своим хозяевам. Когда же Гет стали проявлять первые признаки неповиновения, Кварианы попытались уничтожить рабов. Вспыхнула война, и ее результат оказался довольно неожиданным: Гет одержали победу и создали собственную (и весьма враждебно настроенную цивилизацию), тогда как Кварианы превратились в расу изгнанников, презираемых прочими обитателями галактики. А вот о Саларианцах (Salarians), расах Волус (Volus) и Азари (Asari) почти ничего не известно. Будем их изучать, когда игра наконец-то поступит в продажу.



получаем Совет Цитадели, на смену джедаям придут не менее талантливые Спектры, ну а Силу заменят последние достижения биотехнологий. Кто сказал, что жизнь заканчивается, когда гаснут световые мечи?

Повторение пройденного?

В который раз (и достаточно радикально) перестроив виртуальный мир, разработчики куда осторожнее обошлись с жанровой принадлежностью собственного детища. Пусть формально Mass Effect и причисляют к жанру action/RPG, беглого знакомства с пресс-релизами, видеороликами и ранними демоверсиями достаточно, чтобы распознать в игре прямого потомка все тех же Knights of the Old Republic и, если копнуть чуть глубже, уже упомянутой Baldur's Gate. Да, кое-что подверглось изменениям, что-то убрали совсем, но механика, судя по всему, останется прежней, хорошо знакомой и отработанной годами.

Начнем мы, как водится, с создания персонажа. Пусть вас не смущает, что на скриншотах Командор Шепард предстает исключительно в образе рослого бритоголового качка с решительным взглядом и квадратной челюстью. На самом деле он может быть не столь рослым, не таким накачанным, да и вообще Командору необязательно быть мужчиной – женщины в мире Mass Effect отнюдь не на вторых ролях. Даже предысторию того, каким образом герой оказался в числе Спектров, вы вольны менять по собственному усмотрению. Если, конечно, вам категорически не понравится вариант, предложенный по умолчанию сценаристами. Далее вашего подопечного отправят на борт «Нормандии», предварительно выдав кое-какие инструкции и намекнув на грозящую опасность. А затем ход повествования (так же как и многие повороты сюжета) будет во многом зависеть от ваших решений и действий. Благо, игроку



Вашим подчиненным только дай волю – и они будут болтать друг с другом часами напролет, забыв о работе.



Пусть это и не Final Fantasy, но зрелищности Mass Effect не занимать.



В некоторых обитателях Mass Effect распознать союзников с первого взгляда едва ли получится.



Хоть на дворе и будущее, огнестрельное оружие по-прежнему остается самым распространенным аргументом при разрешении споров.

придется и головой думать, и чудеса реакции демонстрировать.

Без перестрелок – никуда

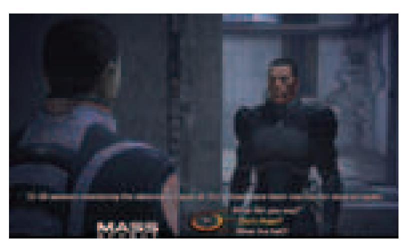
Очевидно, что без вооруженных столкновений не обойдется. И разработчики обещают сделать боевую систему удобной и в то же время достаточно нетривиальной, дать игрокам максимум возможностей в столкновениях с противниками. В отличие от Jade Empire, где напрямую управлять разрешали только главным героем, а действия помощников практически целиком контролировал AI, в Mass Effect вам снова позволят командовать всеми участниками отряда, переключаясь между ними в ходе сражения.
Однако опыт Jade Empire все-таки используется, а в чем-то и получает дальнейшее развитие. Вы уже не должны копаться в перечне атак и спецприемов, чтобы отдать приказ выбранному бойцу – как это было в Knights of the Old Republic. Достаточно «закрепить» то или иное действие за определенной кнопкой контроллера. Но и привычный по многим RPG режим паузы не исчез. Он пригодится, когда необходимо скоординировать действия виртуальных сослуживцев – скажем, поручить одному из них укрыться от неприятельского огня и приказать другому контратаковать недругов. Впрочем, некоторые инструкции можно отдавать и в режиме реального времени, с помощью «крестовины». Разумеется, нам еще предстоит узнать, как все описанное выше работает на практике. Но, кажется, сотрудники BioWare добьются своего – сделают сражения более динамичными, не лишая их тактических элементов.

Техника и... снова техника

Хоть на дворе и будущее, огнестрельное оружие по-прежнему остается наиболее распространенным аргументом при разрешении споров. Пистолеты, плазменные винтовки, ракетные установки – этого добра в Mass Effect сколько душе угодно. А кроме того, с ним умеет управляться почти всякий персонаж, пусть и с определенными ограничениями (согласно классовой принадлежности). Тем не менее, не стоит забывать о так называемых Tech-навыках и Biotic-возможностях. Разберемся с ними по порядку.
Первые представляют собой самые разнообразные умения, сфера использования которых невероятно широка. Опытный Tech-нарь и вроде бы наглухо запертую дверь взломает, и в чужую базу данных влезет. Но этим его функции отнюдь не ограничиваются. Tech-навыки помогут персонажу, например, лишить противника защитного поля в самый разгар битвы, а то и вовсе обездвижить бедолагу. Они же, фактически, заменяют героям медицинское образование, позволяя «штопать» союзников после особенно жарких потасовок.
Что до Biotic-возможностей, здесь мы имеем дело со старой-

Никогда не разговаривайте с незнакомцами

Разработчики особенно гордятся тем, как они усовершенствовали систему общения героев между собой и с многочисленными NPC. Напомним, до сих пор в RPG, как правило, применяется следующая схема: собеседник произносит тираду, вы выбираете, как после этого поступить – задать вопрос, отпустить едкий комментарий или прервать разговор. Однако в Mass Effect вам чуть ли не впервые позволят перебивать собеседника. Что, по мнению авторов, должно сделать диалоги более увлекательными, правдоподобными и динамичными. А мы-то думали, что перебивать других нехорошо...



Кейси Хадсон, продюсер

В Mass Effect мы хотели воссоздать атмосферу фантастического кинофильма 70-80 годов. Вроде «Чужих» или «Бегущего по лезвию».


Выполняя поручения Совета, вам предстоит оказаться и в густонаселенных мегаполисах…

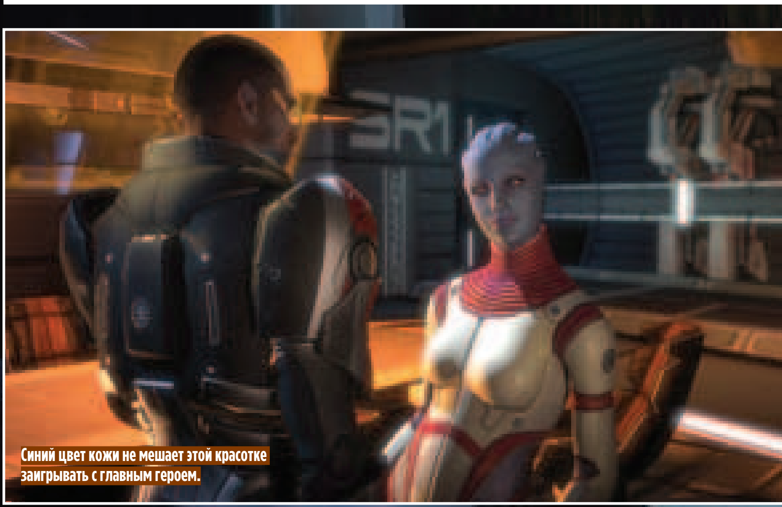

…и на окраинах галактики, где цивилизация только-только заявила о себе.


Когда нужно преодолеть большие расстояния, удобнее всего воспользоваться каким-нибудь транспортным средством – вроде вездехода.



Классовые противоречия

Как и почти во всякой RPG, при создании персонажа вам разрешат выбрать один из нескольких предложенных классов. Их всего шесть, что не так уж много; зато каждый класс заметно отличается от другого, наделяя героя определенным набором умений и, одновременно, слабостей. Поклонники грубой силы и стрельбы на поражение наверняка предпочтут класс Soldier – его представители с самого начала мастерски обращаются с пистолетами и винтовками, демонстрируют немалую выносливость и без труда таскают на себе тяжелую броню. В свою очередь, инженеры (Engineer) едва ли пригодятся в открытом бою, но незаменимы в тылу: знают толк в силовых щитах, умеют взламывать электронные замки и обезвреживать ловушки. К тому же именно они в мире Mass Effect исполняют роль медиков, врачуя и органических, и механических однополчан. Класс Adept позволит как следует изучить Biotic-возможности, превратившись в некое подобие волшебника – с поправкой на реалии XXII века, разумеется. Еще три класса, Infiltrator, Vanguard и Sentinel, станут настоящим подарком любому стороннику компромиссных решений, сочетая в разных вариантах особенности уже описанных классов.

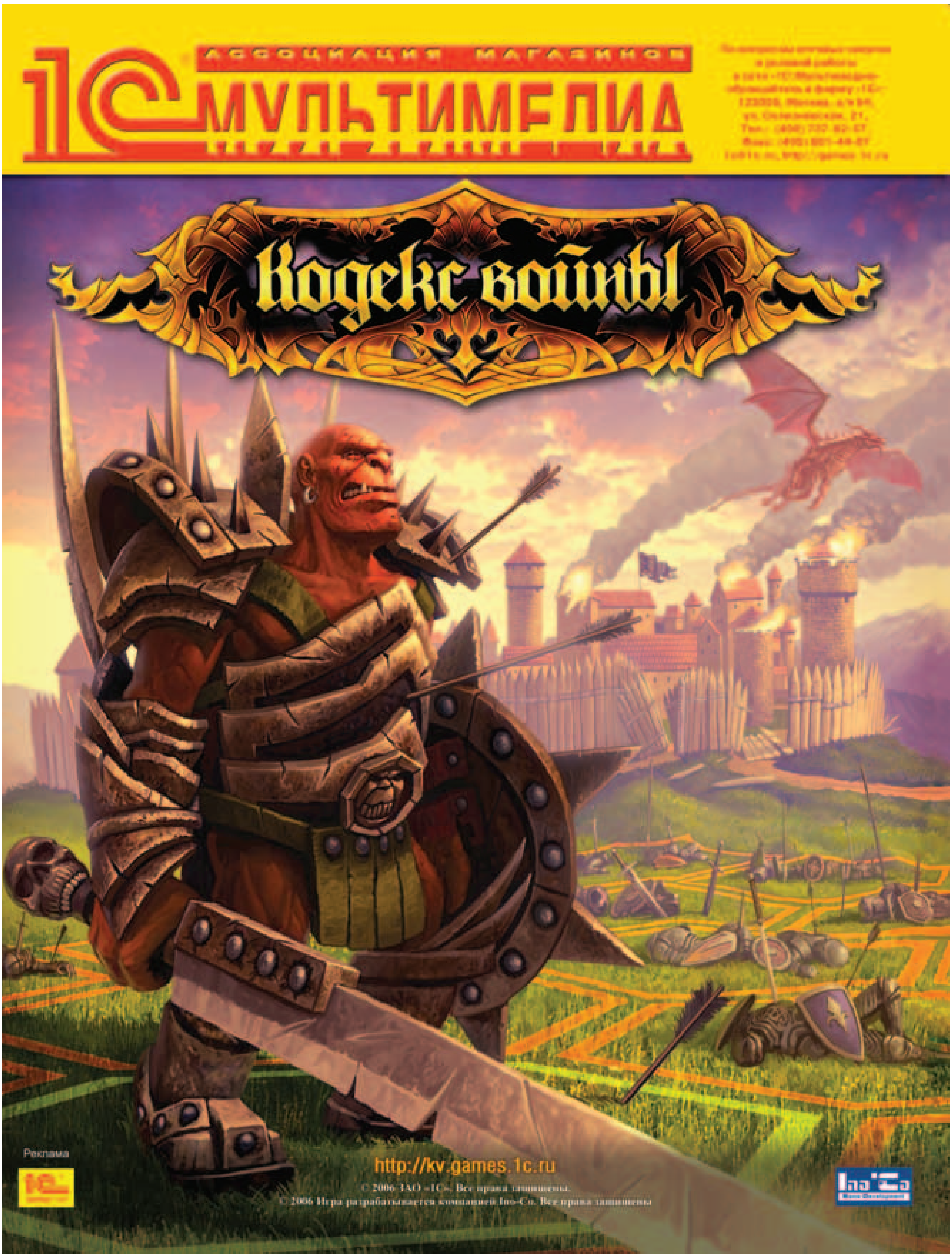

Синий цвет кожи не мешает этой красотке заигрывать с главным героем.

доброй магией – или, если кому такое сравнение ближе, Силой. Правда, несколько видоизмененной. Согласно сценарию, Biotic-возможности не являются врожденными, а дают о себе знать после установки специальных био-имплантатов. Чем больше их удалось запихнуть в тело протагониста, тем длиннее окажется перечень «заклинаний» и тем больше неприятностей вы доставите супостатам. Начинающие Biotic-адепты, скорее всего, постараются в первую очередь освоить неагрессивные, но оттого не менее полезные приемы, вроде создания защитного поля. А опытные мастера без труда одним мановением руки поднимут врага в воздух и отшвырнут его, будто тряпичную куклу. Да, уважаемые читатели, школа Дарта Вейдера живет и находит новых последователей.

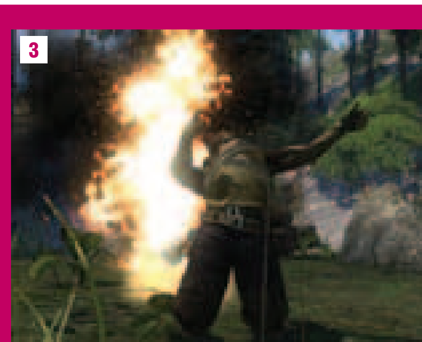
Космический размах

Откровенно говоря, ни в Knights of the Republic, ни в Jade Empire миры не отличались выдающимися размерами – в обоих случаях их не составляло труда облазить сверху донизу за 18-20 часов. А чего нам ждать от Mass Effect? По словам создателей – только хорошего. Множество планет и космических станций ждут искателей приключений, и на то, чтобы изучить каждый уголок, уйдет немало времени. А уж если вспомнить о сотнях NPC, готовых пообщаться с вами, о десятках дополнительных заданий и тому подобных радостях, получается просто мечта любого поклонника RPG.

Кстати, примите к сведению – Mass Effect станет лишь первой частью эпической трилогии. Еще две серии появятся позднее – но, по заявлениям BioWare, опять-таки на Xbox 360. Планы, что скрывать, заманчивые, вот только смущает неторопливость канадцев, уже потративших больше двух лет на разработку этого проекта. А сколько времени у них уйдет, чтобы довести два других, причем сопоставимых по масштабам, и предположить-то страшно. Остается надеяться на удачу и менеджеров Microsoft – уж они-то наверняка знают, как следует разговаривать с чересчур медлительными разработчиками. СИ


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Кодекс войны
Реклама
http://kv.games.1c.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены
Ino-Co

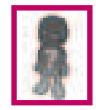






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PC
- **ЖАНР:** shooter.first-person.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Techland
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://warhoundgame.com

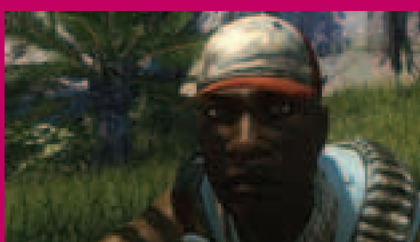


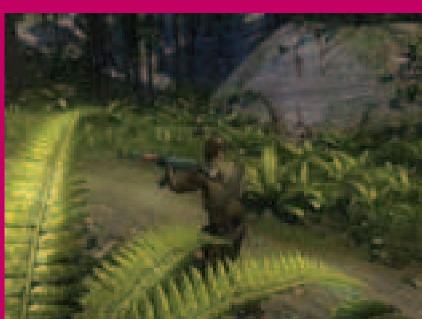
Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru

1 Уже сейчас Warhound очень похожа на всем известные Far Cry и Crysis. Может, все дело в пальмах, море и загорелых террористах?

2 Недобрый молодец лупит по кустам из крупнокалиберной винтовки, не удостаивая темно-зеленую махину за спиной ну никаким вниманием. Солярку не подвезли?

3 Трупы, трупы, трупы… от них никуда не деться. Такова немудреная правда любого боевика, вроде Warhound.







WARHOUND

WARHOUND ПИШЕМ – CRYSIS, HITMAN И MERCENARIES В УМЕ…

Самую большую пятерку в табеле Warhound получает за графику. Картинка щеголяет новомодными спецэффектами, а каждый объект на экране, будь то низенькое деревце или огромный розовобицепсовый «морской котик» с винтовкой наперевес, готов похвастать донельзя убедительной полигональной моделью, утопая в лучах динамического освещения DirectX 10. Не мелочась, Warhound блеснет и сложной псевдофизикой – все будет ломаться, взрываться, падать навзничь не просто красиво, но и очень-очень правдоподобно.

А вот сюжет Warhound прост, как дважды два. Недалекое будущее. Человечество захлебывается в непрекращающейся череде войн и насилия. Мир катится в тартарары. Буйно расцветает наемничество – солдаты удачи, люди, живущие за счет военных конфликтов и столкновений интересов. По щучьему велению мы надеваем армейские ботинки, бронежилет одного из таких дядек (он ему уже не понадобится) и – вперед, навстречу богатствам и славе (чур меня от пули и ножа). Не смейтесь. Деньги и репутация – самое важное в Warhound. Чем наглее мы похитили очередного толстосума, хитрее взломали секретный сейф или красивее долбанули о скалы злой-нехороший самолет, тем внушительнее будет вознаграждение, тем круче репутация.

А где репутация – там новые контракты и еще большие деньги. Банкноты разных государств мы тратим на личные нужды (читай: на снаряжение к очередному заданию). Из заявленных лотов на продажу особый трепет испытываем к средствам передвижения. Сколько их будет и можно ли раскрасить по вкусу, пока не совсем ясно, но мы очень надеемся, что Хаммером в горошек нас не обидят. Показатель репутации влияет на доверие «работодателей», количество «нужных знакомых» в криминальном мире, а также позволяет улучшать характеристики вашего подопечного. Но об этом позже.

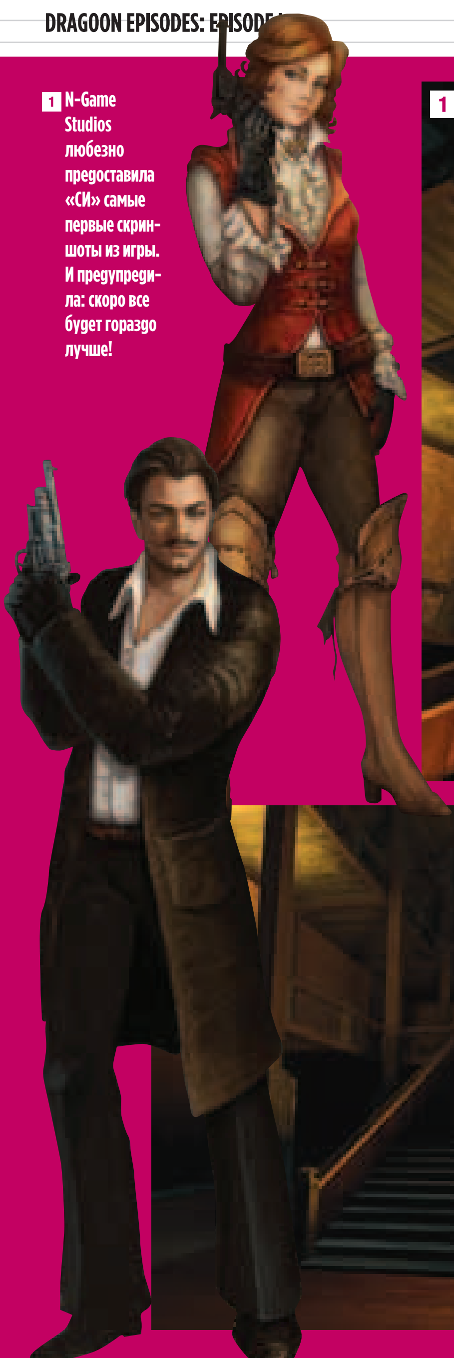
Иной раз, чтобы завладеть нужной информацией, недостаточно прочесывать уровень за уровнем в надежде найти «что-нибудь ценное» в кустах – необходимо разыскать «языка» и разговорить ее с помощью пачки дензнаков или приклада в солнечное сплетение. Уровни разбросаны по всей Земле от Латинской Америки до Северной Кореи. Чем выше ваша репутация и сильнее подопечный, тем богаче выбор поручений. Techland обещают нелинейное прохождение сюжетной ветки и огромное разнообразие заданий, среди которых освобождение VIP-персон, спасение свергнутых правителей и прочие наемничьи дела.

Несмотря на то что Warhound – шутер от первого лица со всеми вытекающими, разработчики заигрывают и с ролевыми элементами. В игре присутствует своего рода система профессий. Всего специализаций доступно три: альпинист, техник и оружейник. Умения можно комбинировать или гнуть одну линию, превращая главного героя в мастера узкого профиля. Благо игра позволяет.

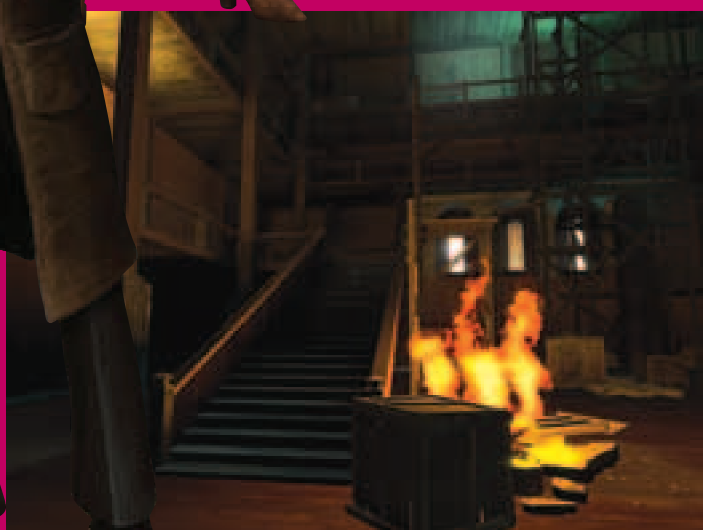
А вот чего знать не знаем, так это подробностей о мультиплеере. Пока лишь анонсированы стандартные режимы Deathmatch и Capture the Flag. Из не самых надежных источников тянутся ручейки информации, мол, нас наградят и возможностью совместного прохождения некоторых заданий. Очень хочется верить, но вот стоит ли – решайте сами.

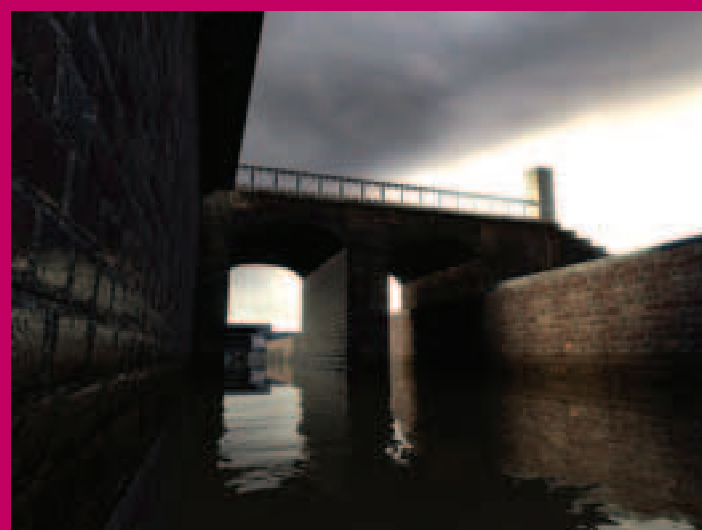
А пока – скрестим пальцы, чтобы игра получилась хорошей, да не просто хорошей – отличной! Потому что отличных игр должно быть много. СИ

1 N-Game Studios любезно предоставила «СИ» самые первые скриншоты из игры. И предупредила: скоро все будет гораздо лучше!



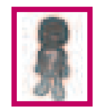






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** shooter.first-person.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** N-Game Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 год
- **ОНЛАЙН:** http://www.ngsdev.com



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
BeyondDark@mail.ru

DRAGOON EPISODES: EPISODE I

БУДУЩЕЕ СЕГОДНЯ: РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ ДНЕПРОПЕТРОВСКА ПРИОБРЕЛИ ДВИЖОК HALF-LIFE 2 И СОБИРАЮТСЯ ВЫПУСКАТЬ ИГРУ ПО ЧАСТЯМ.

Молодая компания N-Game Studios из Днепропетровска, сделав достойное некоммерческое продолжение к ниваловским «Проклятым землям» – проект «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера», а также дополнение к «Блицкригу II» из серии «Великие Битвы», с большим энтузиазмом взялась за разработку самостоятельных проектов. На КРИ 2007 мы с удовольствием играли в X-Team: Day of Freedom, получившую награду как «лучшая игра без издателя». Но в планах компании есть ещё один проект, о котором на сегодняшний день известно крайне мало.

Dragoon Episodes (рабочее название) – не совсем обычный научно-фантастический FPS. Большинство игр данного жанра – «коридорные» шутеры в каких-нибудь лабораториях или на секретных базах с перестрелками с мутантами или спецназом. А вот N-Game Studios представляет на суд публике путешествия во времени. Как нам рассказал Глеб Соколов, продюсер и геймдизайнер проекта, действие Episode I разворачивается XIX веке в Санкт-Петербурге, что само по себе интересно и свежо. Что будет дальше, пока умалчивается, но задел хороший.

Игра разбита на эпизоды – вспомним Half-Life 2 или Sin Episodes. Всего ожидается три серии, события каждой происходят в отдельной эпохе. Обещаны разнообразные виды оружия, карты и монстры, а объединять всё будет общая сюжетная линия и главный герой. Аналогию можно провести разве что с Daikatana (будем надеяться, только по общей идее, а не геймплею).

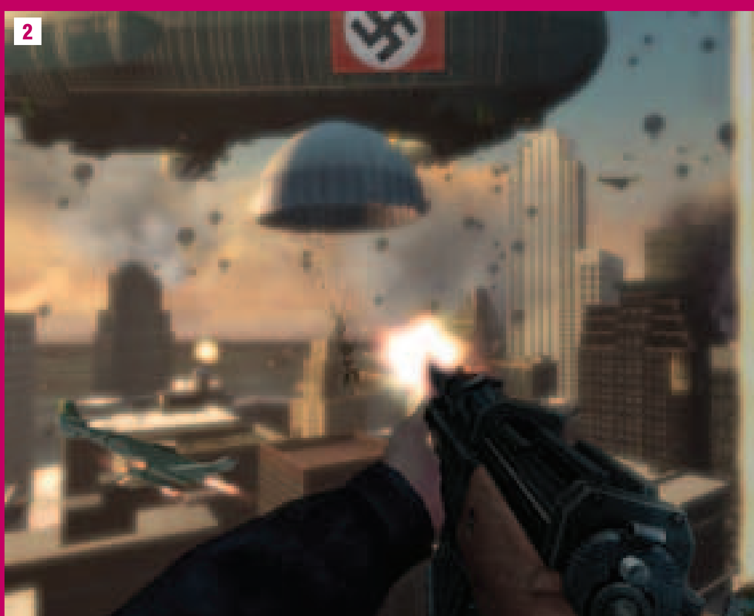
Сюжет таков – герой из будущего отправляется в далекое прошлое, преследуя сбежавших террористов из экстремистской организации Dragoon. Противники намерены изменить ход истории. Им удается привлечь на свою сторону радикально настроенных революционеров второй половины XIX столетия, с помощью которых «драгуны» и хотят добиться своей цели.

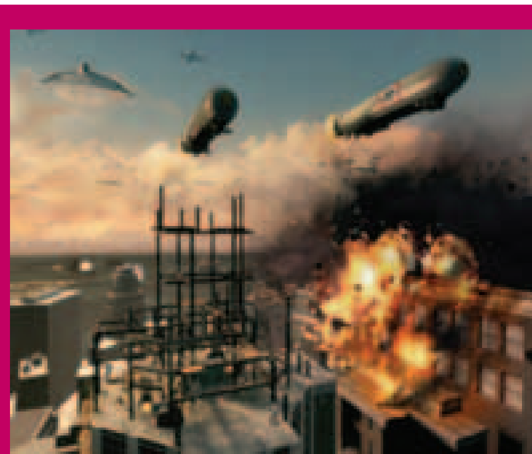
Разработка игры началась совсем недавно, в данный момент художники и дизайнеры студии работают над внешним видом игры, а заодно пробуют приобретенный сторонний движок – Dragoon Episodes будет работать, ни много ни мало, на последней версии Source от Valve. Запланированы разнообразные «физические» загадки наподобие тех, что так нравились нам в Half-Life 2.

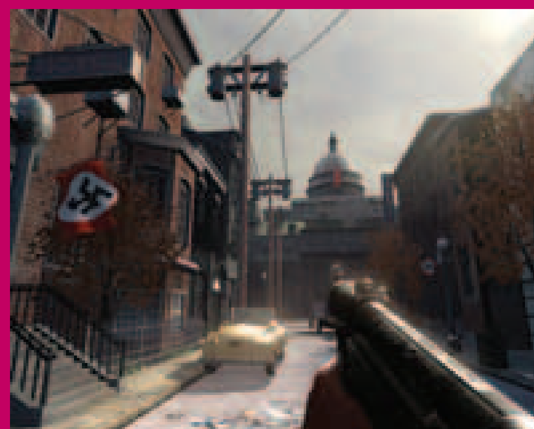
Также нам позволят модифицировать оружие. В первом эпизоде планируется набор из 6-8 стволов, и каждый можно будет каким-либо образом изменить. Например, к обычному револьверу образца второй половины XIX века можно добавить возможность стрелять зажигательными патронами. Что касается более интересных видов оружия – разработчики пока молчат. Зато уже опробована в деле система точечных ранений – можно будет даже отрубать части тела у врагов. Кроме того, нас ожидают поездки с ветерком на раритетных автомобилях, и шутки со временем в духе Timeshift.

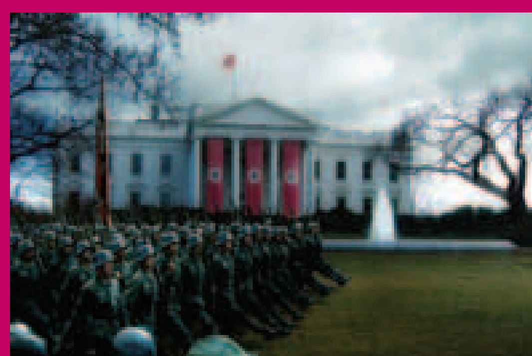
Проект выглядит многообещающим, другое дело, что система разбиения игр на эпизоды пока что оправдывает себя только в случае с небольшими проектами вроде Sam & Max. Мы будем держать руку на пульсе, и к моменту нашего следующего превью надеемся попробовать проект в действии. СИ











ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PS3, Xbox 360
ЖАНР:
shooter.first-person.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Spark Unlimited
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:
30 декабря 2007 года
ОНЛАЙН:
http://codemasters.co.uk



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Картина, достойная очередного фильма Роланда Эммериха.

2 «Kirov reporting»! Все-таки очень сложно удержаться от ассоциаций с Red Alert 2.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

ИЗ-ЗА НЬЮ-ЙОРКСКОГО ТАКСИ ЕВРОПУ ПОРАБОТЯТ ФАШИСТЫ, ПОЛАГАЕТ CODEMASTERS.

Планы Codemasters по выпуску нескольких крупных игр для трех современных платформ поражают размахом: издательство готовит два исторических шутера, еще один – по книге Клайва Баркера и продолжение Operation Flashpoint. Четыре разные игры в популярнейшем жанре от четырех компаний – настоящее Codemasters-нашествие сразу по четырем направлениям.

За основу одной из центральных игр четвертого квартала, Turning Point: Fall of Liberty, взято вторжение немецкой армии на территорию США, и причиной такого неожиданного развития событий, по мнению студии, стал инцидент, произошедший с Уинстоном Черчиллем в 1931 году. Богатый издатель – богатая фантазия.

13 декабря 1931 года Уинстон Черчилль, переходя дорогу на углу Пятой авеню и 66-ой улицы в Нью-Йорке, не учел непривычное ему правостороннее движение и оказался под колесами такси. В результате у будущего премьер-министра Великобритании произошло внутреннее кровоизлияние и оказались сломанными 15 костей. Но Черчилль выжил. Этот не очень значительный в политической карьере Черчилля случай Spark Unlimited и Codemasters переиграли по-своему: великий политик погиб в ДТП, без него Европа не смогла отбиться от гитлеровцев, и уже в 1951, нарастив внушительные мускулы, Германия направила силы в США. Нью-Йорк и Вашингтон были захвачены молниеносно, армия Штатов – разгромлена. Американское небо, не знавшее воздушных боев, наводнили немецкие дирижабли и самолеты.

Игроку во всей этой апокалипсической заварушке отведена традиционно маленькая для FPS роль партизана, сражающегося на стороне малочисленного сопротивления. Его задача понятна, но непроста: выгнать из капиталистического рая, на время превратившегося в ад, иноземных захватчиков и провозгласить победу США во Второй мировой войне.

Судя по предыдущему опыту Spark Unlimited по работе с портированием Call of Duty и глядя на скриншоты, можно сказать, что Turning Point будет напичканным скриптами динамичным FPS со множеством спецэффектов и строгой сюжетной линией. На выбор игроку будет представлен внушительный арсенал – от классических стволов середины XX века до экспериментальных немецких образцов, так и не увидевших свет. Графически Turning Point не должна отставать от прогресса (игра анонсирована для PS3, Xbox 360 и PC), но и ничего нового в визуальном плане от нее ожидать не стоит. В любом случае, если бы Spark обещала нам настоящее графическое буйство, на манер того, что будет в Crysis, она бы обязательно упомянула об этом в анонсе. А пока все внимание – на «нетривиальность» исторической задумки.

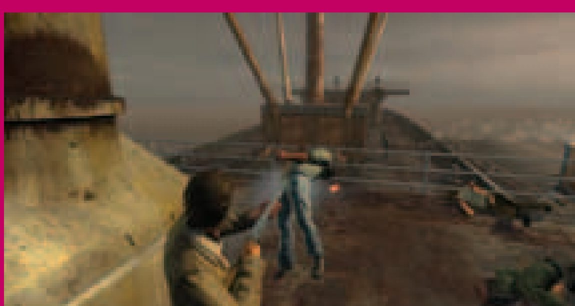
«Spark счастлива работать с Codemasters над воссозданием в игре того, что могло бы случиться с нами, если бы колесо истории повернулось несколько по-иному, – признается Крэйг Аллен, директор студии, расположенной в Шэрман Оакс, Калифорния. – Мы предложим игрокам альтернативный взгляд на мировую историю, который разительно отличает Fall of Liberty от других игр жанра FPS, покажем нечто совершенно новое, чем типичный WWII-сценарий: вы выступите не в привычном образе освободителя Европы, а станете защитником свободы оккупированной Америки». СИ













ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS3, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** inXile
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://codemasters.com/heist



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Взломщик (слева) подозрительно похож на Самюэля Л. Джэксона, а Кид (справа) – на Томми Ли Джонса.

2 Если в inXile хотят угнаться за GTA IV, им в срочном порядке нужно наполнять улицы Hei$t прохожими.

HEI$T

DON'T YOU WANT SOMEBODY TO ROB?

Сан-Франциско, 1969 год. Город подвергся нашествию «детей цветов». Сотни молодых людей бродят по улицам, распевая песни Jefferson Airplane и рассекая воздух плакатами «Make love, not war». Железные своды «Голден Гейт» гудят от ритмов психоделического рока, в то время как в соседнем квартале трое парней неспешно входят в фойе банка. Мирное течение рабочего дня нарушает отчаянный крик: «Никому не двигаться! Это ограбление!!!»

Студия InXile Entertainment, отличившаяся с Bard's Tale, разрабатывает Hei$t – шутер от третьего лица в стиле американских боевиков 1960-х с погонями-перестрелками, клешеными джинсами героев, прическами «афро» и нестройными рядами хиппи в качестве массовки. Особенность игры – сильный упор на организационные действия перед ограблением и командные действия во время них. Спонтанность, аркадность, какую мы видели в GTA, в Hei$t отсутствует. Залог успеха – слаженность команды, и чтобы достигнуть этой слаженности, нужно угробить на подготовку налета не один день. Герой Джонни Саттон – бандит с почетной воровской родословной: его отец, известный потрошитель сейфов, был застрелен несколько лет назад во время ограбления. Выйдя из тюрьмы, Джонни воссоединяется в преступном союзе с дядюшкой Сэлом, чтобы совершить великое ограбление. Их цель – монетный двор, кишащий деньгами и золотом. Но просто так хорошо охраняемую крепость не взять. Необходимо основательно подготовиться, собрав команду единомышленников, продумать план до мелочей, распределить роли, выбрать пути отхода и лишь затем нанести удар. Сэл берет на себя роль «головного центра» банды, а Джонни отвечает за исполнение. Позже к парочке присоединяются еще трое: медвежатник Взломщик, отморозок Крамб и водитель Кид. Каждый – профессионал: Взломщик щелкает замки сейфов как орешки, Крамб стреляет на убой, а Кид водит так, что даже если бы полиция Сан-Франциско ездила на болидах «Формулы-1», она все равно не догнала бы Кида. Но прежде чем наши друзья возьмут приступом монетный двор, им необходимо набить руку на менее значимых целях – мелких банках, кафе, ресторанах, инкассаторских караванах. Вы выбираете машину, оружие, втолковываете каждому участнику ограбления его задачу, рассаживаетесь по местам и выдвигаетесь. Если это ограбление банка, делаете все быстро, чтобы ни один менеджер не успел нажать тревожную кнопку. Времени в обрез: от двух до десяти минут, в зависимости от того, как быстро на сигнал среагирует полиция и откуда этот сигнал поступит. Если вы совершаете налет на инкассаторов, важно грамотно заблокировать дорогу. Ваша задача – держать на мушке противников и координировать действия коллег. Согласитесь, на первый взгляд это довольно трудно – управляться с прицелом и командным меню одновременно, но inXile придумали вот что: команды сообщникам игрок будет раздавать при помощи микрофона. Причем каждую фразу можно будет подогнать под определенное действие, например повесить «Начать ограбление» на тарантиновское «If any of you **** pricks move, I'll execute every ***** last one of ya!». Если inXile вместе с Codemasters сделают эту функцию работоспособной, да еще и оформят саундтрек балладами от Джими Хендрикса, то Hei$t может изрядно навредить будущему успеху GTA IV. Времени у студии как раз до октября. СИ



Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

Guild Wars:

Eye of the North и Guild Wars 2

Как сорвать банк

Поставить все на Guild Wars и не прогореть? Когда-то ответить на этот вопрос было крайне сложно. Идея многопользовательской игры, которая шла бы вразрез со всеми сложившимися стереотипами MMORPG, могла прийти в голову лишь безумцу. Однако невероятная мысль постепенно обрела форму, пару дополнительных «глав», миллионы поклонников. Она удержалась на плаву и готовится представить миру инкарнацию под номером 2. Но – после еще одного, заключительного дополнения.

Люди, что поставили игровой мир с ног на голову, заставили локации создаваться для нас перед каждой миссией с нуля, разрешили начинать игру персонажем максимального уровня, открыли многопользовательскую игру, которую можно пройти в одиночку, и отказались от ежемесячного сбора податей. Представители The ArenaNet Team, ответственные за все до единой «войны гильдий», рассказывают о Guild Wars: Eye of the North и Guild Wars 2 читателям Strana Igr Magazine.

Взгляд с севера

? Привет, парни! В Сети гуляет столько слухов о новом дополнении к Guild Wars. Быть может, расскажете все сами, развеете мифы и поясните недомолвки?

Привет, СИ! Конечно. Это, кстати, первое полноценное дополнение, до этого были выпущены две кампании, Factions и Nightfall. Каждая – с уникальным материком, сюжетной линией, вступлением, обучающим режимом и цепочкой квестов. Eye of the North же рассчитано на бывалых бойцов: никаких детсадовских заданий, игроки должны точно знать, как и что они делают, четко представлять цель и методы ее достижения. Наградой станут новые виды оружия, брони и, безусловно, новые умения. Последних в данный момент набралось полторы сотни. Одним словом, мы подкинем работенки вашим героям – без экипированных персонажей максимального уровня сюда лучше не заглядывать.

Мы давно думали о том, как было бы здорово снова вернуться в города и локации оригинальной Guild Wars Prophecies. Подхватить ту сюжетную ниточку, что оставили когда-то в землях Тирии и Канты. Однако теперь у вас будет возможность взглянуть на мир игры иначе: большую часть времени придется провести в огромных многоуровневых подземельях. В общей сложности мы разработали 18 новых «данжонов». По мере их прохождения станут очевидны ранее неизвестные или малопонятные моменты – вскроются новые подробности сюжета, станет ясно, что случилось с теми или иными людьми в оригинальной кампании.

? О, это значит, что мы встретим кого-нибудь из старых знакомых или врагов?

И тех и других, если быть точным. Совершенно точно увидите Чарров – звероподобных существ, которые так досаждали нам когда-то в землях близ Аскалона. В сиквеле, кстати, они тоже будут присутствовать, однако об этом ниже. Вас ждет сюрприз, поверьте. И, конечно, сюжетная составляющая Eye of the North была бы скучна без встреч со старыми друзьями, вы же хотели знать, что с ними случилось, пока вас не было?

? И сейчас хотим, если честно. Может, расскажете по секрету?

И лишить вас потом удовольствия от прохождения? Не стоит. Это будет совершенно новая история, но одновременно она же станет





своеобразным погружением в прошлое, этаким спиритическим сеансом. Eye of the North нам видится неким мостиком между двумя частями игры – в нем состоится знакомство с некоторыми персонажами из сиквела, кроме того, вы увидите и опробуете Hall of Monument.

? Даже боимся предположить, что это. Новый режим игры?

Нет-нет, это связующее звено между Guild Wars и ее второй частью. В Hall of Monument можно будет поместить ценные предметы, минипетов, оружие – словом, все то, что вы цените в вашей виртуальной жизни. И когда в Guild Wars 2 вы создадите нового персонажа, он будет иметь набор приятных бонусов, что перешли ему «по наследству». Это своеобразный подарок игрокам, которые были нам верны длительное время.

? Это здорово. Это интригует. Однако важнейшей частью Guild Wars был и остается режим PVP. Что изменилось там?

Если мы говорим об Eye of the North, то никаких изменений тут не предвидится. Он изначально задумывался как add-on для одиночного прохождения, способный открыть игрокам много любопытных сюжетных поворотов. Кроме того, адепты PVP привыкли к существующей системе, что-то кардинально менять сейчас было бы нелогично – мы просто собьем их с толку.



Однако в Guild Wars 2 готовятся огромные изменения. Оригинал, по сути, мог похвастаться лишь одним режимом убиения себе подобных. И мы сохраним его во второй части. Все игроки высыпают на одну локацию, где начинают колошматить друг друга заточенными палками, мечами и молотами, травить тиграми и ручными зомби, жечь молниями и огнем. Все они имеют один уровень, команды состоят из одинакового числа бойцов и укомплектованы обычно персонажами примерно сходных профессий. Здесь есть огромный плюс – это «PVP для всех». Каждый, кто знакомился с оригиналом, пусть он не разбирался в заклинаниях вовсе и тыкал наугад во все кнопки, мог создать героя 20 уровня и отправиться прямиком в бой. Это действительно уникальный режим, своего рода спорт. Однако, как ни крути, он проигрывает другим онлайновым проектам в плане разнообразия. Поэтому, и это связано с новой системой игрового мира Guild Wars 2, в игре появится World PVP.

? Классическая система, которую мы видим в большинстве современных онлайновых проектов?

Совершенно верно. Мы лишь слегка довели ее до ума. В связи с тем, что все посетители сервера теперь будут видеться не только в городах, но и во время выполнения квестовых заданий, мы решили, что масштабные боевые действия между мирами (серверами) будут смотреться очень органично. Такая система проста и понятна всем – игрокам не придется выбирать между прохождением игры и сражениями, можно будет получать удовольствие от обоих режимов. Преимущества очевидны: не нужно создавать и экипировать специального PVP-персонажа, тратить время на подбор команды и поиск игроков недостающих профессий. Любой может присоединиться к битве и отправиться в пустоши Mists, нейтральные локации, отстаивать честь родного сервера. Победители получат контроль над неким артефактом и подарят приятный бонус всем союзным игрокам. Подобная система избавит пользователя от постепенного открытия умений и оружейных апгрейдов, как это было раньше. Теперь это просто не нужно.

На связь со «Страной Игр» вышли, и потому навсегда остались в истории и наших сердцах, следующие небезызвестные личности.

- **Майк Обрайен (Mike O'Brien) – один из идеологов Guild Wars. До этого работал в крохотной никому не известной конторке Blizzard, где принял участие в проектах Diablo, StarCraft, Warcraft II и III. Журнал PC Gamer назвал его одним из 25 самых значимых людей в игровой индустрии.**
- **Джеф Стрейн (Jeff Strain) – также пришел из Blizzard, где занимался проектом World of Warcraft. Был замечен в работе над StarCraft и Warcraft III, для первого в порыве вдохновения Джеф создал Campaign Editor.**
- **Джеймс Финни (James Phinney) – и вовсе начинал с Chaos Studios, которая позже превратилась в Blizzard Entertainment. Работал над Warcraft II и Diablo, после переключился на StarCraft. Кроме того, Джеймс работал над сюжетом и диалогами для игры Sacrifice.**
- **Бен Миллер (Ben Miller) – выпускник института искусств в Фениксе. Начал карьеру в ARUSH Entertainment, где был занят в проекте Playboy: The Mansion.**
- **Эрик Фланнум (Eric Flannum) – список почти стандартный: Warcraft II, Diablo и StarCraft. Засветился в Sacrifice и The Bard's Tale.**
- **Кристофер Ли (Christopher Lye) – человек, благодаря которому мы знаем об ArenaNet. Его маркетинговые таланты донесли до нашего уха такие названия Asheron's Call, Dungeon Siege и Jade Empire.**

Ребята, дайте автограф, а?



Мы говорим об огромных уровнях, на которых сможет одновременно присутствовать несколько сот человек. Они будут беспрепятственно общаться, создавать группы и проходить игру вместе.

? Замечательно! Герои, что приносят бонус всем посетителям своего сервера без исключения, станут легендами. Однако можно поподробнее про «видеться не только в городах». Это же кардинально меняет структуру игры!
Это одно из ключевых изменений, которое мы вводим во второй части. Мир Guild Wars больше не начинается за воротами города и не кончается у пещеры или грота. Локации не создаются для каждой новой команды «с нуля», сундуки и монстры не расставляются по своим местам. Мы говорим об огромных уровнях, на которых сможет одновременно присутствовать несколько сот человек. Они будут беспрепятственно общаться, создавать группы и проходить игру вместе.

? Если просторы и правда станут такими огромными, может быть, стоит вводить ездовых животных? Что вы думаете о рапторах, слонах или хотя бы лошадях?
В них нет необходимости. Как вы знаете, в Guild Wars есть прекрасно себя зарекомендовавшая система мгновенной телепортации между городами. Мы ее находим весьма удачной и менять что-либо не хотим. Важно сохранить в сиквеле все то, что нравилось людям в оригинале. Зачем делать путешествия обременительнее, чем они были раньше? Скажем, вы хотите поиграть с другом, а он остановился в другом городе. Щелкаем на карте, выбираем нужный объект и готово!

? Логично. А насколько интерактивной будет эта новая Guild Wars? Разрешите, наконец, нам прыгать, плавать, карабкаться по скалам...
(Смеются) Вас не проведешь. Мы действительно хотим разнообразить игровую вселенную. В первой части она была излишне стерильной, наверное. Слишком кукольной. Теперь герой сможет прыгать и плавать, причем мы стараемся органично вписать новые возможности в боевой режим. Это, само собой, повлияет на управление – больше не получится оперировать только мышью и парой кнопок на клавиатуре. Всеми действиями придется руководить непосредственно, как в хорошем шутере от третьего лица.

? И как далеко это зайдет? Может быть, встретятся и подводные миссии?
Почему нет? Если у нас все получится, мы сделаем необычные миссии под водой. Сейчас одной из наших главных целей является работа над сложной системой взаимодействия игрока и окружающей среды. Простейший пример: элементалист запускает во врага огненный шар и промахивается. Снаряд не пропадает даром, он летит дальше и попадает, скажем, в бочку. Она взрывается и наносит ущерб всем, кто оказался рядом.

? Прямо Doom или Quake...
Ага, наши дизайнеры только что закончили работу над файербол-джампом! Нет, мы не настолько заостряем внимание на экшне. Это просто добавит игре реалистичности, вдохнет жизнь в мир Guild Wars 2. Такую интерактивную вселенную хочется изучать, исследовать, покорять.

? Вот тут поподробнее. Что именно придется изучать? Какой станет квестовая система в Guild Wars 2?
Мы не собираемся далеко уходить от стандартной сюжетной линии с ответвлениями в виде дополнительных заданий. Единственное серьезное отличие от большинства игр – это интерактивные цепочки заданий. Вы, естественно, можете начать проходить одну ветку, или собрать начальные квесты сразу нескольких – вы герой, это ваше право. Например, где-нибудь появится дракон. Его же заметят и другие игроки, находящиеся в этой локации. Объединившись в группу или напав поодиночке, вы убьете ящера и получите дополнительное вознаграждение.

? А если не убьем?
...он атакует мирно пасущихся NPC и уничтожит, скажем, мост. Тогда его убийство станет обязательным квестом, который может повлечь за собой совершенно новую цепочку заданий.

? Интерактивная история? Прекрасная находка для онлайновых игр. Однако, расскажите немного о расах. Кого можно будет выбрать?
В данный момент мы можем говорить о пяти разных расах. Возможно, к релизу их число увеличится. Пока это Люди (Humans), Азура (Asuras), Норны (Norn), Сильвари (Sylvari) и, внимание, наши знакомые Чарры (Charr).

? Глаза разбегаются. Кто же лучше?
Мы хотим каждую расу наделить уникальными возможностями. Например, Азура (Asuras) – это племя низкорослых созданий, что живут под землей. Они обрабатывают минералы и металлы, но при этом отлично владеют магией. Их храмы все чаще появляются в джунглях Магумы, карлики стремятся завоевать и надземный мир. Норны (Norn), напротив, больше доверяют грубой физической силе. Это огромные полулюди-полугиганты, не знающие богов и не признающие никаких правителей. Ими правят инстинкты, и во время боя Норны могут превращаться в медведей, сильных и злобных тварей. Сильвари (Sylvari) являются самой молодой расой Тирии. У них нет ни богатой истории,

ни седых преданий о воинах и ненависти. Поэтому они чисты и живут в гармонии с природой. Они неотделимы от окружающего их мира и хорошо ладят с магией.

? Ну а Чарры (Charr), судя по всему, станут аналогом орков?

Если хотите. Чарры живут племенами, и от междоусобных войн их удерживает лишь сила их лидеров. Чарры дики и кровожадны. Для достижения победы они готовы идти на все – на войне, как известно, хороши все средства без исключения.

? То есть, подождите, нам придется подбирать уникальные доспехи и оружие для каждой расы? Трудно поверить, что кираса Чарра подойдет человеку. Или мы сможем изготовить ее самостоятельно?

Вы о системе крафтинга? Об этом рано говорить, она еще в разработке. Давайте о ней в следующий раз, идет?

? Согласны. Тогда, в завершение беседы, расскажите коротко о технической стороне. Когда можно начинать спускать зарплаты на апгрейд?

Волноваться не стоит. Guild Wars 2 строится на модифицированном движке оригинала. Нашей основной целью была и есть совместимость – в оригинал играют разные люди на разных компьютерах во всех концах света. Мы не хотели бы упускать такой момент. Однако, движок подвергся серьезнейшей переработке, особенно в плане освещения и визуальных эффектов. Нет, он не будет ориентирован только на hi-end машины. Если у вас топовая карта, прекрасно – Guild Wars 2 будет работать в полную силу. Если нет, не волнуйтесь, вы тоже сможете насладиться игрой.

? Вы собираетесь запускать новые интернет-серверы для игры?

Безусловно. Поддержка нескольких сотен игроков в каждой локации игры потребует новых мощностей. Мы используем совершенно новые технологии, которые позволят создавать сложные многоярусовые уровни и вести бои с сотнями персонажей с каждой стороны.

Мы ждали этого вечность. В таком контексте словосочетание «войны гильдий» приобретут новый смысл и необходимый размах. Желаем вам всяческих успехов и удачи, конечно. СИ

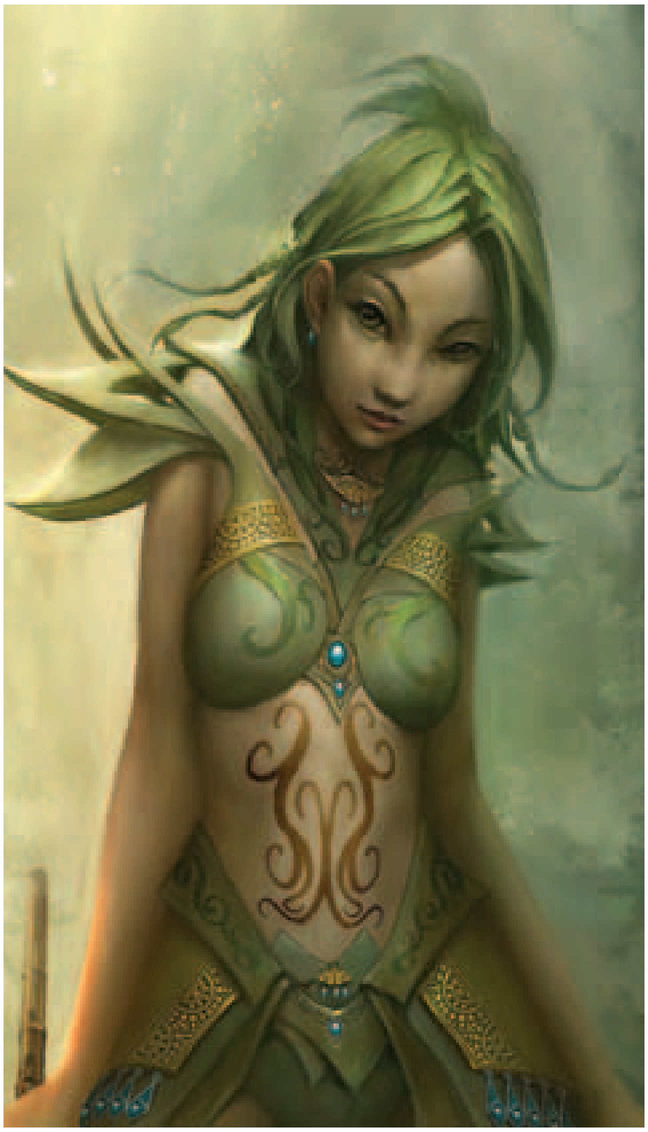
Если у вас топовая карта, прекрасно – Guild Wars 2 будет работать в полную силу. Если нет, не волнуйтесь, вы тоже сможете насладиться игрой.











ИНТЕРВЬЮ С ЛОКАЛИЗАТОРАМИ

Когда-то мы заказывали коробку с загадочной Guild Wars в западных интернет-магазинах и потом рассказывали друзьям о потрясающих персонажах, профессиях и аренах для битв. Теперь услышать в Аскалоне русскую речь так же просто, как раньше немецкую или английскую. Мы, конечно, не могли не задать российскому издателю и локализатору, Buka Entertainment, несколько каверзных вопросов.

? Издание игры такого уровня всегда требует огромной ответственности. С какими трудностями пришлось столкнуться во время работы по локализации? Что было самым тяжелым?

Действительно, с проектом такого уровня сложностей возникало достаточно – собственно, с первой мы столкнулись в самом начале, когда решали, как именно проводить локализацию. Все-таки, это не отдельный русский сервер, предстоит интегрировать русских игроков в международное сообщество, и хотелось сделать это максимально органично. Кроме того, нельзя было забывать и об уже существующем на тот момент русском коммьюнити Guild Wars, – наши игроки уже тоже привыкли к определенным терминам, иногда по-своему «локализуя» английские слова. В итоге сейчас, читая отзывы игроков, убедились, что избранная нами тактика – переводить все описания, но оставлять имена собственные непереведенными – была самой верной.

Из других трудностей, например, это получение дополнительных 600 тысяч слов на локализацию в середине работы над проектом, что неожиданно увеличило наш объем работы аж в пять раз. Ведь онлайн-проект по-своему «живой», его текстовые ресурсы никогда не финализированы – постоянно что-то добавляется, что-то меняется... Мы и сейчас получаем тексты для обновлений. Тогда же нам пришлось увеличить число переводчиков, и, как следствие, увеличился объем работ по редактуре... Но наш менеджер по локализации отлично со всем справилась! Вообще, оглядываясь назад на все трудности работы с проектом такого масштаба, можем вас заверить – это очень интересно.

? Мы увидим вторую часть игры полностью русифицированной? Появятся ли поддержка кириллицы в общем чате, русские сервера или дистрикты? Техническая поддержка в игре?

О том, как конкретно будет осуществлена локализация сиквела, говорить пока рано – будет ли это отдельный русский сервер, или, как в случае с Guild Wars, выбор русского языка в игре на международном сервере. Разработчики говорят о том, что хотят сохранить все особенности Guild Wars и во второй части игры, возможно, распространится это и на их политику «дружбы народов» – единый международный сервер с выделенными зонами, дистриктами. В Guild Wars представлена именно такая альтернатива выделенным локальным серверам. Если все так же останется и в сиквеле, то, скорее всего, и локализация будет осуществлена, как в первой Guild Wars. В любом случае, поддержка кириллицы в общем чате будет непременно, равно как и русскоязычная поддержка игроков.

? Приятно слышать! Вообще, PvP-режимы Guild Wars можно смело выделять в отдельную киберспортивную дисциплину. При этом интересно быть не только непосредственным участником боевых действий, но и просто наблюдать за игрой. Есть ли какие-то планы по проведению регулярных чемпионатов или турниров по GW?

Да, Guild Wars – игра очень спортивная, прямо-таки олимпийская! Именно из-за уникальной PvP-модели она стала столь популярной. Турниры по Guild Wars мы будем проводить обязательно, первый – уже этим летом, к тому времени, надеемся, игроки, которые начали играть в локализованную версию Guild Wars, уже будут готовы продемонстрировать свое мастерство. Кроме того, мы обязательно будем награждать игроков и гильдии, занявшие высокие позиции в официальном рейтинге Guild Wars, а также тех, кто показал хорошие результаты в международных чемпионатах.

? Давайте поговорим о не столь приятных вещах. Не секрет, что пиратских серверов для онлайновых игр и по сей день довольно много. Как обстоят дела с Guild Wars? Спасает уникальный ключ?

Guild Wars в этом смысле повезло – благодаря особой финансовой модели без абонентской платы, пиратам просто невыгодно держать сервер игры, ведь для них это оправдано только при наличии хорошей прибыли. За Guild Wars пользователь платит один раз, при покупке. Каждое новое дополнение можно купить отдельно – все они самостоятельные продукты.







А при бесплатной игре на официальном сервере интерес к этому проекту у пиратов отсутствует изначально. Поэтому проблема нелегальных серверов у Guild Wars попросту не стоит.

? А проблема покупки игровых вещей и золота? Сейчас система крафтинга (точнее, ее отсутствие) сводит роль денег в Guild Wars к минимуму. Однако в сиквеле все может измениться. Что вы думаете о продаже игровых денег и вещей? В целом и в контексте GW.

В целом – от продажи игровых денег и вещей никуда не деться, существует спрос, значит, будет предложение. Если же со спросом бороться искусственно, продавцы наличности будут уходить на черный рынок. Удалить таких людей из игры нельзя, как нельзя искоренить подобную проблему и в реальной жизни. Увы, были и есть хулиганы, мошенники... И продавцы игровых ценностей за деньги. Нужно не запрещать это, а контролировать – это поняли многие, если не все – в большинстве онлайн-проектов, выходящих на рынок сейчас, продажа игровых ценностей разрешена, а часто она проводится самой администрацией.

Что касается Guild Wars, здесь помогла уникальная модель проекта. В сиквеле разработчики уже отказались от системы инстансов и создают единый мир. Вероятно, повысится при этом и роль денег, как и в любой другой социализированной структуре.

? Поклонники игр всегда рады получить сувениры с символикой любимого проекта. Появятся ли на территории России брелоки, статуэтки, гайды, хотя бы коллекционные издания Guild Wars 2?

Конечно, сувенирную продукцию по Guild Wars 2 сделаем обязательно, но что именно это будет – обсуждать, наверное, рано. Все-таки, закрытый бета-тест сиквела намечен на вторую половину 2008 года.

? Что сейчас представляет собой рынок MMORPG в России? Насколько быстро он развивается? Возможна ли разработка игры уровня Guild Wars на нашей территории?

Пока отечественный онлайн-рынок только развивается, но развивается стремительно – уже через год ситуация будет совсем другой. До недавнего времени в официальном секторе MMORPG рынка были представлены только «Сфера» и российские сервера Everquest II и «Рагнарок Онлайн», сейчас у российских игроков также появилась опция русской версии Guild Wars на международном сервере. Но скоро начнут открываться сервера других отечественных онлайн-разработок, большинство которых именно жанра RPG. Плюс, мы полагаем, активнее будет происходить локализация международных онлайн-проектов. Хочется верить, что тогда, с выходом большего количества проектов, значительно снизится доля пиратского сектора онлайн-рынка. Ведь это напрямую влияет на качественный рост наших разработок. Появление отечественных проектов уровня Guild Wars, конечно, возможно, но все-таки не сейчас. Не забывайте, что Arena Net, разработчики Guild Wars – своего рода команда мечты, у большинства членов которой за плечами колоссальный опыт, многие из них – выходцы из Blizzard. Российская же индустрия в целом значительно моложе, а значит, и опыта у нас в целом поменьше. Но это только вопрос времени!

? Искренне надеемся на это. Тогда последний вопрос – Guild Wars весьма популярна у нас. Как вы думаете, почему? Что привлекает отечественных игроков в ней?

Guild Wars действительно уникальна, и есть несколько факторов, которые особенно близки психологии именно русского игрока, в частности, отсутствие абонентской платы. За Guild Wars платишь только один раз, при покупке коробки. Другая привлекательная для русских игроков черта – особая система развития персонажа: в Guild Wars нет кропотливого взращивания персонажа по «корейской модели», можно самому решать, сколько времени проводить за игрой. При желании, можно сразу создать персонажа максимального 20-го уровня для PvP-игры. Ну и, наконец, привлекательна и тщательная PvP-модель Guild Wars, русские игроки в целом очень азартны и любят помериться силой с достойным противником – человеком. А Guild Wars просто создана для этого, это следует даже из ее названия! СИ

При бесплатной игре на официальном сервере интерес к этому проекту у пиратов отсутствует изначально. Поэтому проблема нелегальных серверов у Guild Wars попросту не стоит.



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
beyonddark@mail.ru

Интервью с Fixart

В конце февраля на ведущем отечественном портале игровых разработчиков DTF.RU зарегистрировалась молодая питерская студия Fixart и анонсировала дебютный проект под рабочим названием «Генералы». Разработка игры началась несколько месяцев назад – в декабре 2006 года, сейчас появились первые доступные скриншоты, арт и краткий пресс-релиз, а на недавно прошедшей КРИ показали и первую демоверсию. Сложно пока представить, что получится в итоге, но интересно было бы послушать, что думают по этому поводу сами создатели. Мы обратились за подробностями к Георгию Заиму, руководителю проекта.





Как и в большинстве маленьких игровых студий, каждый человек в Fixart совмещает сразу несколько рабочих должностей. Fixart на сегодня это: (слева направо на фотографии) Ярослав Пономаренко (программист графики и искусственного интеллекта), Дмитрий Сорокин (художник, моделлер и дизайнер), Георгий Заим (наш собеседник: руководитель проекта, геймдизайнер и художник), Роман Крыкпаев (звукорежиссер и композитор) и Михаил Котов (композитор-аранжировщик).

? Приветствуем. Расскажите, пожалуйста, о себе. Вы новички в игровой индустрии или уже работали в других студиях? Почему вы решили открыть свое дело?

Здравствуйте! Мы маленькая команда разработчиков, нас всего пять человек. Изначально мы и не думали делать игры, мы в них только играли. Все началось с диплома в виде незамысловатой мультимедийной программы с приличной графикой и занимательным сюжетом. Нашлись добровольцы, предложили помощь. Время шло, близилась защита, а наше детище трудно уже было назвать простенькой программкой. Добровольцы со временем превратились в крепкую команду, и мы увлеклись идеей сделать настоящую компьютерную игру. Когда диплом миновал, взялись за разработку движка и зарегистрировали студию Fixart.

? Молодым студиям становится все тяжелее застолбить место под игровым солнцем. Новых студий, открытых не ушедшими из больших компаний ветеранами, сейчас почти не появляется. Насколько сложно было начинать с чистого листа?

Я думаю, мы еще не застолбили себе место под солнцем, но стараемся и делаем все возможное для этого. Да, очень сложно начинать с нуля, только мы очень поздно это поняли. Основными камнями преткновения для начинающих разработчиков являются нехватка знаний и боязнь провалиться. Но это наше мнение. Ветеранам в этом смысле проще, они знают что делают, они уже с этим сталкивались. Их круг общения и накопленный опыт – гарантия успеха. Мы же взялись за дело вслепую, не зная, что нас ждет впереди, но трудностей не боялись.

? На протяжении двух последних лет вы занимались разработкой движка Martial History, предназначенного для игр жанра RTS под PC. Что это за движок, почему вы решили его написать, а не взять что-нибудь готовое?

Когда речь шла о дипломе, и мысли не было купить готовый движок, ведь требовалось нечто простое. В начале MH предполагал простенькую визуализацию 3D-объектов с анимацией. Только потом появились шейдеры и куча других возможностей. Мы не думали, что все это перерастет в такой проект. Теперь единственное, что нужно покупать, это, наверное, модуль физического движка.

? Поговорим о «Генералах». На первый взгляд игра напоминает серию Settlers, только в другой эпохе. На какие стратегические шедевры вы равняетесь?

На создание «Генералов» нас вдохновили Imperial Glory, Age of Empires III и «Казаки II. «Генералы» – это история о людях, о героях сражений за американский континент. Все происходит в Америке в XVIII веке. Мы предлагаем игроку для начала очутиться в шкуре обычного солдата, идущего в бой с мушкетом, заряженным сырым порохом. Далее игрок продвигается по службе, и в конце концов ему доверяют солдат, которых он сам поведет в бой. Солдаты, включая главного героя, накапливают боевой опыт и получают новые звания. Помимо опыта, каждый солдат удостаивается наград за определенные действия. Например, если он убил пятерых врагов и при этом выжил, получает медаль за храбрость. Медали влияют на боевые характеристики. Также главному герою поручают управление городом. Нужно строить дома, налаживать экономику и торговлю со Старым Светом. Торговля и ведение боевых действий дают очки престижа, которые расходуются на изучение различных технологий.

? Что нового принесет в жанр ваш проект? Какие его идеи вам кажутся наиболее оригинальными?

Думаю, это возможность абордажа вражеских кораблей, награждение солдат и система торговли. Еще интересны исследования. Как правило, во многих проектах игроки просто изучают все технологии и только потом начинают боевые действия, но у нас все будет обстоять немного по-другому. Игрокам постоянно придется воевать, за это они получают очки престижа и расходуют их на новые технологии.

? На первых скриншотах мы видим пока еще очень сырую картинку. Насколько заметно она изменится к релизу?

Только интерфейс уже меняли раз двадцать... К релизу игра очень сильно изменится. Добавится множество эффектов, взрывы, вспышки выстрелов, пыль, звери, птички и т.п.

? На КРИ вы участвуете в первый раз? Как для вас прошла эта конференция? Что нового вы узнали? Как вам «Ярмарка проектов»? Ходили ли по другим стендам? Что понравилось?

Да, на КРИ мы первый раз. Впечатлений уйма, учитывая, что мы вообще на подобных мероприятиях не бывали даже в качестве обычных зрителей. К сожалению, мы ездили в составе трех человек и все время провели у стенда. Сложно было отойти погулять, все время подходили люди и просили рассказать об игре. Из того, что успели рассмотреть, понравилось все, особенно стенд «Сталкера», классно придумали. Поездка в Москву оказалась очень полезной для нас. Выслушали много интересных и полезных идей, комплименты и замечания от ветеранов индустрии и обычных игроков. Причем мнения о тех или иных особенностях нашей игры были совершенно разными. Разработчики говорили: лучше того-то не делать, там есть подводные камни. А игроки наоборот – это обязательно должно быть, это круто! Сейчас вернулись домой, сидим и анализируем информацию. Несмотря на поездку, с издателем все еще не определились. Наверно еще рановато объявлять об этом, но играбельное демо к концу года все же обещаем. СИ


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
В тылу
ВРАГА
БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ
II
История боевой дружбы и воинской доблести в новом дополнении
к знаменитой игре про великую войну.
Советская кампания на огромных картах от Ростова до Берлина.
Новое сверхмощное чудо-оружие вермахта — самоходная гаубица Thor.
Расширенный мультиплеер: новые режимы, новые карты, статистика.
BEST WAY
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана компанией Best Way.
Реклама.

ЧТО ЗНАЕМ?
В отличие от предыдущих частей, в Paradise обещают свободу передвижения по городу.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Что у сериала откроется второе дыхание и, конечно, безумных скоростей и самых зрелищных аварий в истории видеоигр.



Burnout Paradise

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА: ЗИМОЙ 2007 ГОДА









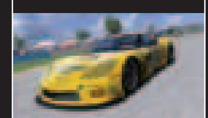
ЧТО ЗНАЕМ?
Три с лишним сотни машин; модель повреждения, продвинутая система тюнинга и кастомизации.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Однозначного хита и лучшего автосима современности, не меньше.

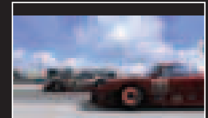
Forza Motorsport 2

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В США: 8 ИЮНЯ 2007 ГОДА









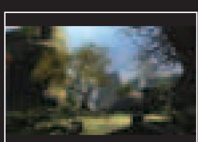
ЧТО ЗНАЕМ?
Дочь главы клана воинов по имени Нарико несет возмездие с помощью магического меча, высасывающего из нее саму жизнь. В роли главного злодея – Энди Серкис, озвучивавший Горлума и Кинг-Конга.

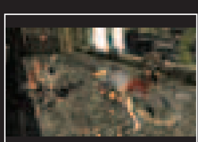
ЧЕГО ЖДЕМ?
Компенсации дряянного сюжета качественным геймплеем и зрелищностью, не уступающей знаменитому God of War.

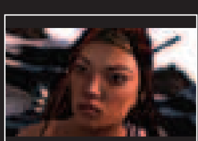


Heavenly Sword

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: В СЕНТЯБРЕ 2007 ГОДА











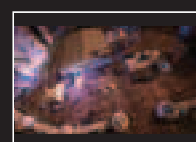
ЧТО ЗНАЕМ?
Римейк одноименной игры с PS one 1995 года выпуска, призванный показать всем, насколько клево иметь гироскопы в Sixaxis. В отличие от оригинала, управлять можно будет не только самолетом, но и другими боевыми машинами, да и пешком прогуляться дадут. Увы, сие удовольствие, похоже, – только для онлайновой игры.

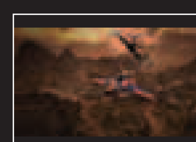
ЧЕГО ЖДЕМ?
Конкурента Battlefield с немаленьким уклоном в сторону воздушных баталий.

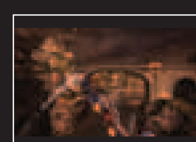
Warhawk

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА









ЧТО ЗНАЕМ?
С момента ухода прошлого номера в печать мы узнали ровно одну сногсшибательную новость о четвертой инкарнации невероятно стильного демоноборческого экшна Devil May Cry – версии для PS3 и Xbox 360 не будут отличаться друг от друга решительно ничем!

ЧЕГО ЖДЕМ?
Многообразия игровых пейзажей, боссов, к которым необходим особый подход, и традиционного для сериала юмора.



Devil May Cry 4

ПЛАТФОРМЫ: PS3, X360, PC | КОГДА: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА










КИБЕР
ZONA
АРАХИС
ШОК XXL
ТВОЙ
КОД ДОСТУПА
скорость 126 м/с
4204 м высота
орбитальные 0 %
64 % планетарные
ЗАВТРА ВОЙНА
ФАКТОР К
начни большую
игру вместе с
ШОК XXL

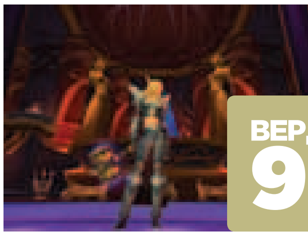
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

World of Warcraft: The Burning Crusade



ВЕРДИКТ 9.5

Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



ВЕРДИКТ 9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first.person.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

Medieval 2: Total War



ВЕРДИКТ 9.5

Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter.first-person.freeplay	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)
4	Supreme Commander	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
5	The LOTR Online: Shadow of Angmar	PC	role-playing.MMO.fantasy	Алексей Барсуков	№09(234)
6	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	PC	strategy.real-time.sci-fi	Александр Каныгин	№09(234)
7	UFO: Afterlight	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
8	Test Drive Unlimited	PC, Xbox 360	racing	Ашот Ахвердян	№06(231)
9	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
10	Titan Quest: The Immortal Throne	PC	role-playing.action-RPG	Александр Каныгин	№08(232)

ПРИСТАВКИ

God of War II



ВЕРДИКТ 9.5

Кратос теперь – бог, ему все можно... И крылышки грифонам обрывать, и на Зевса смотреть недобро, и даже в Цербера его же собственными головами кидаться! Немудрено, что Афина Паллада сменила милость гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEA

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ 9.5

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

Gears of War



ВЕРДИКТ 9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
3	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Артём Шорохов	№01(226)
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing.action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Okami	PS2	action-adventure	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№11(224)
7	MotorStorm	PS3	racing.arcade	Игорь Сонин, Михаил Разумкин	№10(235)
8	Virtua Fighter V	PS3	fighting.3D	Игорь Сонин	№08(233)
9	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Xbox 360, PS3	shooter.third-person	Игорь Сонин	№09(234)
10	Earth Defence Force 2017	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Артём Шорохов, Red Cat	№10(235)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

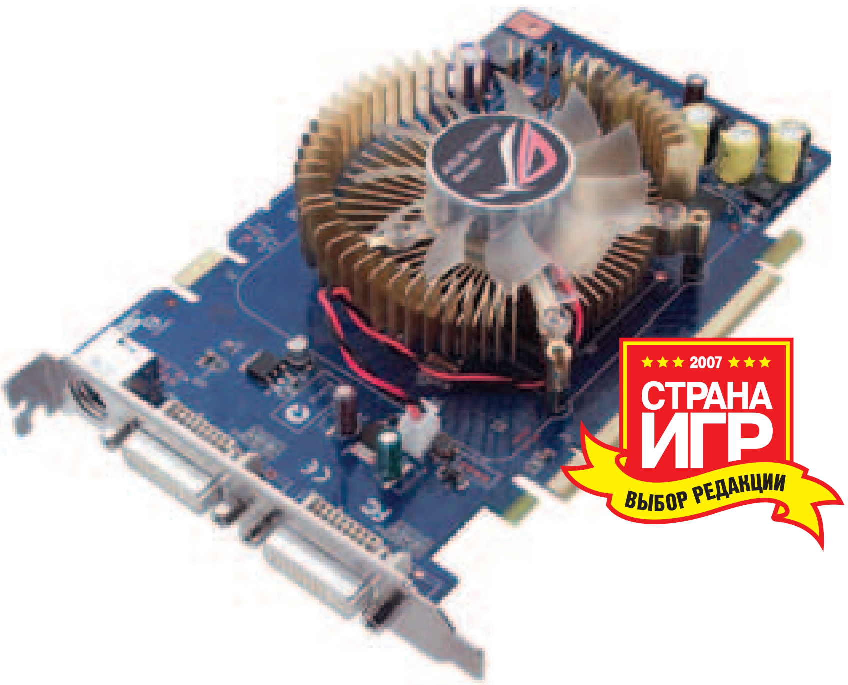
В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С PC-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ PC-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

ГРАФИКА ДЛЯ «СТАЛКЕРА»

Одну из самых ожидаемых игр последних лет теперь можно получить вместе с графическим адаптером ASUS EN8600GTS/G/HTDP/256M. Важно: игра идет в комплекте только с карточкой, в середине названия которой есть буква G (EN8600GTS/G/HTDP/256M). Новая модификация ядра G80 будет куда доступнее и немногим медленнее уже продающихся GeForce 8800 GTX/GTS. Судя по спецификациям EN8600GTS аппаратно совместима с DirectX 10, поддерживает шейдеры четвертого поколения (Shader Model 4.0), 128-битный рендеринг в HDR, а также технологии Quantum Effects и SLI. Ключевым отличием от других карт производитель называет поддержку HDCP для воспроизведения защищенного видео высокого разрешения с дисков Blu-ray или HD DVD. Подключение новинки к монитору или к панели осуществляется через выход DVI-I (максимально возможное разрешение 3840x2400 точек) или разъем S-Video. Важно отметить, что энергопотребление EN8600GTS превышает возможности графической шины PCI Express X16, а потому для стабильной работы новинка требует подключения дополнительной линии питания.

Модель:	EN8600GTS/G/HTDP/256M2 Гбайт, SD/MMC
Графический чип :	GeForce 8600 GTS
Объем памяти :	256 Мбайт DDR3
Частота ядра :	675 МГц
Частота памяти:	2 МГц (1000 МГц DDR3)
Шина памяти:	128 бит
Шина:	PCI Express X16
Разъемы:	DVI, HDTV, DVI-I



КОНСОЛИ



GAME BOY ADVANCE

Портативная консоль предыдущего поколения до сих пор привлекает внимание низкой ценой и обширной библиотекой игр. Оригинальный Game Boy Advance поступил в продажу в 2001 году, а в 2003 на свет появилась улучшенная модификация – Game Boy Advance SP. Именно она продается в России до сих пор, цена составляет около 3300 рублей. В 2005 году Nintendo представила еще один вариант – Game Boy Micro – но он не снискал большой популярности. Разные варианты GBA работают на одних и тех же картриджах и полностью совместимы между собой. GBA и GBA SP поддерживают также игры от Game Boy и Game Boy Color – предыдущих портативных приставок от Nintendo.
Сердце GBA – 32-битный процессор, и консоль кое-как может работать с 3D-графикой, однако все главные хиты двухмерны. Например, две части Advance Wars, Astro Boy: Omega Factor, Boktai, три части Castlevania, Final Fantasy Tactics Advance, Fire Emblem, две части Golden Sun, Kingdom Hearts: Chain of Memories, The Legend of Zelda: The Minish Cap и многие другие игры. Не обошлось и без RPG-сериала Pokemon, а также платформеров с участием Марио.

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.

Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.com



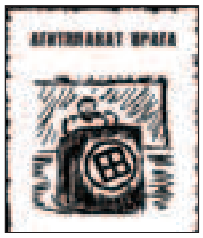
СТАТУС:
Главный

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Command & Conquer 3

C&C3 – странная игра. Отдельные вещи выполнены просто великолепно, но нет ощущения, что за ней стоит какой-то глобальный замысел. Вторжение инопланетян, тирады Кейна, политические интриги, мамонт-танки – все это существует в каких-то разных мирах; как будто десять не знающих друг о друге людей делали разные блоки, а потом кто-то одиннадцатый собрал их вместе. Даже уровень сложности скачет непредсказуемо.

Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Некроинфернопд

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Guild Wars
«Кодекс войны»

Основной конфликт APP-РГХЪ! – это не противостояние Света и Тьмы, но борьба силы воли против этического релятивизма. Мир, в котором само выживание персонажей постоянно зависит от принимаемых ими решений, предоставляет огромный простор для экзистенциальных изысканий: какой нравственный выбор сделает человек, поставленный в подобные экстремальные условия?
http://irtuslab.spb.ru/out/arrrgh_second_strike.pdf

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



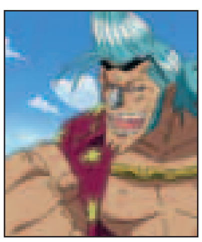
СТАТУС:
Хвост всему голова!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
GRAW 2
Gears of War map pack #2

Продолжаю искать и находить себя в новых жанрах. На сей раз меня занесло в GRAW 2. Когда-то давно пробовал демку первой части – не «щелкнуло»: громоздко, малодинамично... Стоило пройти tutorial второй – все встало по местам и игра захватила необыкновенно! Особенно впечатлила проработка сетевых режимов; шутка ли, целый набор отдельных от основной кампании миссий – специально для кооперативного прохождения!

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



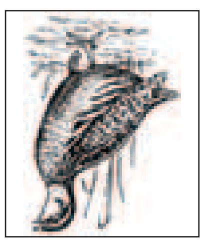
СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
MotorStorm
Counter-Strike: Source

В 306 и 307 сериях One Piece Фрэнки не был нарисован ни смешно, ни похабно, поэтому – про Воронеж. Всероссийский аниме-фестиваль в этом году приезжала снимать группа с НТВ, и миллионы телезрителей могли увидеть сюжет прямо в новостях 2-3 мая. А у нас, как сказал бы трепетный робот Бендер, «будет свой репортаж». В этом номере «Банзай!» опять расширяется аж до восьми страниц – может, это станет хорошей традицией?

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



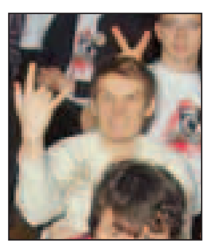
СТАТУС:
«А у пирапелочки ножки болят!»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
госпиталь на дому

В пятидесяти метрах от моего дома прямо на дороге просел грунт. Отправляла SMS на ходу и упала в эту ямку. Растяжение, ушиб и содранная коленка. Выходит, телефоном нельзя пользоваться не только за рулем. По крайней мере с такими, как у нас, коммунальными службами. Коммуникатор еще долго не куплю. Что бы могло случиться, если бы я по дороге в Интернет, скажем, вышла? Открытый перелом, не иначе!

Денис «SpaceMan» Никишин

spaceman@gameland.ru



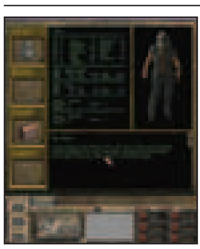
СТАТУС:
Директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII

Неожиданно ужасающее начало. Буквально тянет плеваться. Но тут камера дает ракурс Фран со спины, и думаешь: «Угу, что-то в этом есть». Следующая отметка, когда осознаешь себя – на счетчике 60 с гаком наигранных часов, а ведь играть хочется еще и еще... и начинаешь лазать по внесюжетным подземельям, мочить совсем необязательных боссов, коллекционировать эсперов... Лучшая FF за всю историю?

Илья Ченцов

chen@gameland.ru



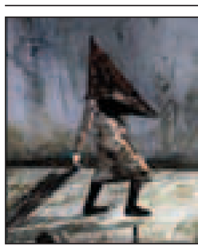
СТАТУС:
Grave Digger

СЕЙЧАС ПЕРЕВОДИТ:
Resident Evil 4 (PC), Contact (DS)

На просторы Интернета выплыла технологическая демоверсия проекта Van Buren, также известного как «тот самый Fallout 3, который не доделала Interplay». Фанаты льют ручьи слез и заранее готовят вилы для продукта от Bethesda, а пираты наверняка готовятся повторить фокус с «альфой» Doom 3. Так что будьте бдительны и, завидев на прилавках коробку с надписью «Fallout 3 Lite», обходите стороной.

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС:
Pyramid Head is love

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
FFVI Advance, Dead Rising

Попробовал Saints Row, не питая больших надежд, – и вскоре обнаружил, что не могу оторваться. Казалось бы, ну клон GTA, и ничего такого, чего бы я уже не видел раньше, – ан нет, разнообразие заданий да повышенная вседозволенность позволяют отрываться по полной и заставляют возвращаться к игре снова и снова. Больше затягивает, пожалуй, только Puzzle Quest; о ней вы сможете прочесть в одном из следующих номеров.

Red Cat

chaosman@yandex.ru



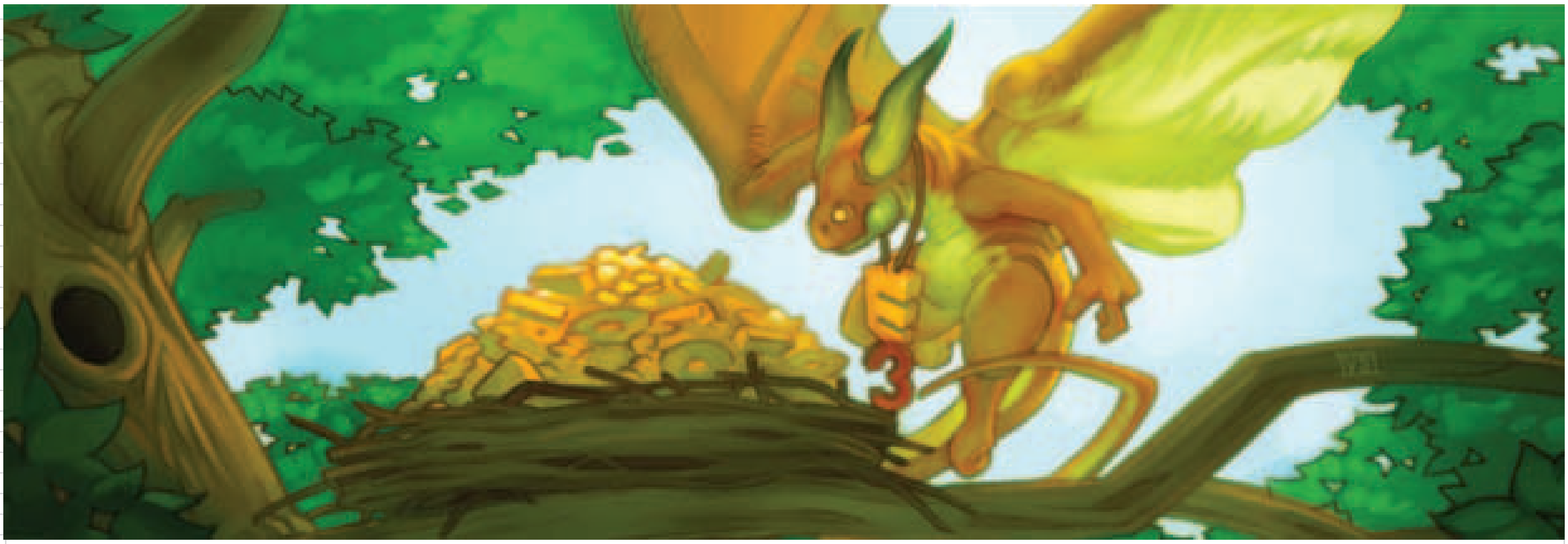
СТАТУС:
Нытик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ratchet & Clank: Size Matters

Темы для «Слова команды» решительно исчерпаны. Ни одной новой консоли не купил, ни одной игровой выставки не видел, в который раз жаловаться на дороговизну PS3 уже неинтересно, ругать издателей за отсутствие блокбастеров – глупо. Думал было наведаться в кино, но и там не задалось. Дома PS2 и Wii, каждая в своем углу, собирают пыль, время от времени включаю лишь X360 и PSP – и то больше по служебной необходимости.



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Похождения
Бравого Солдата
Швейка
• Классический квест по мотивам знаменитого произведения Ярослава Гашека
• Искрометные диалоги, максимально близкие к авторскому тексту
• Графика в стиле оригинальных иллюстраций Йозефа Лады
• Новый взгляд на приключения знаменитого героя
LAZY GAMES
К-Д ЛАБ
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Lazy Games. Все права защищены
© 2007 ООО "К-Д ЛАБ". Все права защищены. "QD Engine", "К-Д ЛАБ" и логотипы "QD Engine",
"К-Д ЛАБ" являются торговыми марками ООО "К-Д ЛАБ". Все права защищены
Реклама





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВСЕНАРОДНАЯ ЛЮБОВЬ К МАРИО

ЖУРНАЛ TIME НАЗВАЛ СИГЕРУ МИЯМОТО ИЗ NINTENDO В ЧИСЛЕ 100 САМЫХ ВЛИЯТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ В МИРЕ. ЧТО ПОКАЗАТЕЛЬНО, В СПИСОК НЕ ВОШЛИ ВЛАДИМИР ПУТИН, ДЖОРДЖ БУШ И ДРУГИЕ ПЕРСОНАЖИ ИЗ ТЕЛЕВИЗОРА. ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?

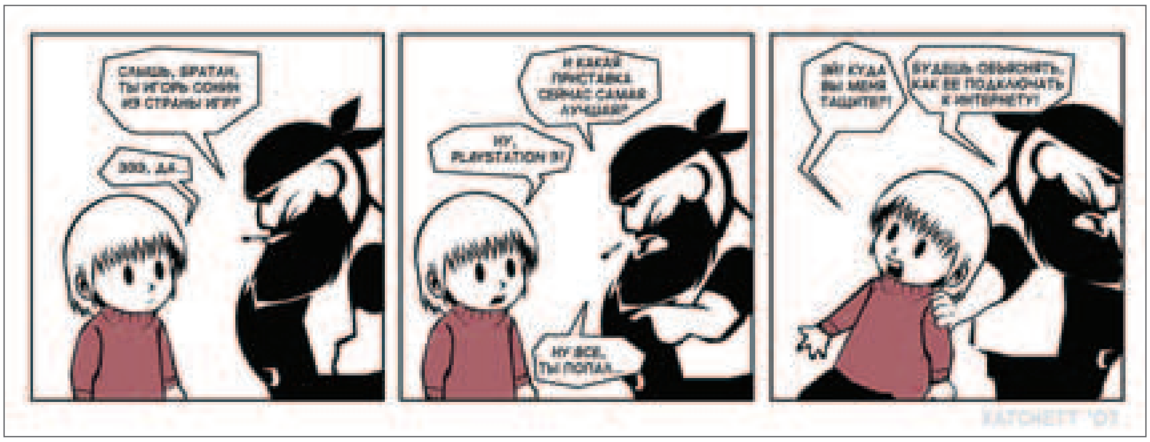
Традиционные СМИ, к сожалению, слишком инертны и не смогли вовремя сориентироваться и достойно прокомментировать новость. Российские газеты сообщили, что награды удостоился «Шигеру Миамото, руководитель компании Nintendo». Некоторые и вовсе построили на этом факте материал в раздел «курьезы». Да и сам журнал Time доверил написание заметки о Миямото киберспортсмену Fatal!ty. Известная в индустрии личность – кто ж спорит – но к приставкам, видеоиграм и Nintendo имеющая отношение весьма косвенное. Поэтому и заметка была посвящена в основном компьютерному спорту, от которого Fatal!ty, оказывается, иногда отдыхает с джойпадом Wii в руках. В списке «100 самых влиятельных людей» журнала Time все персоны равны и перечислены просто по алфавиту и по категориям. Меж тем в открытом голосовании на time.com Сигеру Миямото занял девятое место, между звездой телесериала «24» Кифером Сазерлендом и Боно из группы U2. Очень неплохо, если учесть, что Сигеру Миямото – не человек из телевизора. Геймер прекрасно может играть в Super Mario Bros. и не иметь ни малейшего представления о том, кого следует благодарить за игру. И все равно людей «в теме» гораздо больше, чем кажется на первый взгляд.

Но есть ли у Миямото в самом деле влияние за пределами мира видеоигр? Вряд ли, да оно ему и не нужно. Вспомните, что все дискуссии о «философском» сюжете или об играх как предметах искусствах всегда идут без участия разработчиков. Геймдизайнеры в лучшем случае рассказывают об источниках вдохновения – детских воспоминаниях, любимых книгах и фильмах – но непременно добавляют, что главное для них – создать идеальное развлечение. В материале «Не боги горшки обжигают» вы ознакомитесь с прозой жизни российской индустрии, но поверьте, что на Западе дела обстоят ровно так же. Люди создают игры, чтобы заработать много денег, и не пытаются воспитывать аудиторию и доносить до нее свои идеи. Почему так получается? Как я уже писал в статье о героях индустрии, большинство именитых японских геймдизайнеров попали в индустрию совершенно случайно, и играми не интересовались. И среди них играми как инструментом влияния пользуется разве что тот-чье-имя-нам-надоело-называть. С другой стороны, западные звезды в детстве были типичными поклонниками компьютеров и программирования. Казалось бы, именно такие люди, энтузиасты, должны доносить геймерам свои идеи через игры. Однако это не так. Программистам привычно рассматривать игру как программу, продукт, набор «фишек», а не произведение искусства. Им интересно изобрести новую технологию, а не рассказать о том, почему добро должно быть с кулаками. Именно поэтому случайный человек Миямото известнее и влиятельнее, чем энтузиаст Ричард Гэрриот.

Если вы не пропускаете наши статьи в разделе «Кросс-культура» (ныне – «Кросс-формат»), посвященные культовым режиссерам, то должны были заметить следующее: их карьера начиналась абсолютно одинаково. Увлечение кино, попытки что-то снимать самостоятельно на любительскую камеру, долгие попытки раздобыть деньги на первый фильм. При этом они с самого начала представляли себе, что и зачем они хотят снимать. Во времена их детства киноиндустрия уже вошла в полную силу, им не нужно было становиться первопроходцами. Вместо вопроса «как» они ставили перед собой вопрос «что». Меж тем нынешние звезды игровой индустрии могли в лучшем случае основываться на опыте ранних аркадных автоматов и приставок Atari, когда не существовало даже сложившихся жанров. Другое дело – те, кто придет и уже приходит им на смену. Человек, выросший на Fallout и Final Fantasy и осознанно принявший решение заняться играми, будет действовать совершенно иначе. Конечно, на голом энтузиазме много не создашь, но если среди тысяч мечтателей найдется хотя бы один талантливый геймдизайнер, уже хорошо.

Если бы составлялся список «100 самых влиятельных людей в России», то в него непременно вошел бы Дмитрий Пучков, лучше известный под псевдонимом «Гоблин». Тем показательнее то, что именно он взялся за игру, которая призвана не только заработать деньги, но и чему-то научить геймеров. «Документальный боевик» под названием «Правда о девятой роте» расскажет о реальном бое на высоте 3234 в Афганистане. Сразу после выхода хорошо известного фильма Гоблин на своем сайте рассказал, насколько сильно в нем были искажены события – вплоть до того, что победа, спасшая множество жизней, волей режиссера была превращена в сокрушительное поражение. Основной посыл фильма о том, что «всех бросили», а сам подвиг был «бесполезен и никому не нужен», построен на неверных фактах. Именно об этом и расскажет игра – своего рода интерактивная реконструкция боя, создающаяся по мотивам воспоминаний непосредственных участников событий.

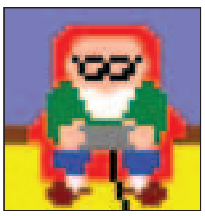
Мельком сообщается также, что проект «строится на самых современных FPS-технологиях». И это очень показательно. Игры станут по-настоящему массовым развлечением, а геймдизайнеры – влиятельными фигурами, когда слова об особенностях графического движка и технических характеристиках приставок исчезнут из пресс-релизов, а программистам перестанут доверять руководство проектами.




АГРЕССИЯ
ГЛОБАЛЬНАЯ
ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ,
в которой вы можете выступить
в качестве лидера России, Великобритании,
Франции или Германии и принять
участие в событиях переломного момента
европейской истории,— эпохи
тотальных войн 1914-1945 годов.
В игре вас ждет:
120 типов типов исторически достоверных
боевых юнитов,
200 реально существовавших
исторических личностей,
возможность создать альтернативную
историю Европы!
ДАТА ВЫХОДА
СЕНТЯБРЬ 2007
ИГРА
Бука
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



Илья Ченцов
chen@gameland.ru



САМ СДЕЛАЛ – САМ ИГРАЮ. ШТРИХИ К ПОРТРЕТУ КРЕАТИВНОГО ГЕЙМЕРА.

В КОНЦЕ ПРОШЛОГО ВЕКА МАРКЕТОЛОГИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В ПОИСКАХ НЕОХВАЧЕННЫХ АУДИТОРИЙ ОТКРЫЛИ НОВОЕ ПЛЕМЯ – CASUAL GAMERS. ВЫРАЖЕНИЕ, ВСЕГО-ТО И ОЗНАЧАЮЩЕЕ, ЧТО ЧЕЛОВЕК ИГРАЕТ НЕРЕГУЛЯРНО, СО ВРЕМЕНЕМ ОБРЕЛО ПОЛУСАКРАЛЬНЫЙ СМЫСЛ. ВНЯТНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТАК НИКТО И НЕ ДАЛ – ВСЕ ОСНОВЫВАЛОСЬ НА СРАВНЕНИИ С НЕКИМ «ХАРДКОРНЫМ» (ПОПРОСТУ ГОВОРЯ, АКТИВНЫМ) ГЕЙМЕРОМ, УДЕЛЯВШИМ ИГРАМ БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ И ВНИМАНИЯ, ЧЕМ КАЗУАЛ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ТЕРМИН ЗАКРЕПИЛСЯ, А ИЗ НЕГО ВЫРОСЛА ИДЕЯ «КАЗУАЛЬНЫХ ИГР» – РАЗВЛЕЧЕНИЙ ДЛЯ ЭТОГО НЕПРИХОТЛИВОГО НАРОДА.

Какое-то время мифические казуалы (женщины старше 30 лет, любят обращение на «Вы» с большой буквы) проводили свои 15 минут в день за клонами Lines, тетрисами, пасьянсами и маджонгами и были счастливы. Однако беда в том, что сами создатели казуальных игр не принадлежат к той аудитории, для которой штампуют свои хиты. В какой-то момент им прискучило выпекать очередную вариацию на тему «сложи три шарика в ряд», и они начали исподтишка усложнять механику своих продуктов, добавлять «хардкорные» элементы, в частности ролевые. Пользователям, к счастью, понравилось.
С другой стороны, авторы игр неказуального жанра не могли оставить в стороне открывшийся сегмент рынка. Они стали избавляться от бездонных пропастей, давать персонажам больше жизней или здоровья, чаще расставлять точки сохранения – в общем, делать всё возможное, чтобы и их творениями можно было наслаждаться урывками по четверть часа. Хардкорная аудитория тоже несколько «размягчилась» – бывшие тинэйджеры подросли и перестали находить удовольствие в «зубрёжке» уровней ценой многочисленных смертей персонажа, а новое поколение тем более относилось без уважения к этим «ценностям».
В общем, потребители коммерческих игр, не успев как следует расслоиться, понемногу сливаются в однородную массу, которую мы назовём «пассивными геймерами». Им мы противопоставим аудиторию игр любительских, андеграунда современного геймдева. Не будем строить иллюзий: 95% этих разработок – убогие клоны Super Mario Brothers, созданные школьниками младших классов. Однако именно в этой среде появляются и по-настоящему уникальные проекты, такие как пластилиновая RTS Dark Oberon, караоке-платформер Opera Slinger и тотальная конверсия для DOOM под названием Foreverhood, чем-то напоминающая нарисованную простым карандашом в школьной тетрадке American McGee's Alice. Здесь можно увидеть неожиданные графические решения, оригинальные технологии и необычный геймдизайн. Кроме того, именно в этой культуре прорастают проекты, посвящённые «тяжёлым» темам, по определению не годящимся для игр, которые должны продаваться. Таковы, например, находящийся в разработке симулятор концентрационного лагеря Sim Stalag и полудокументальная Super Columbine Massacre RPG! (SCMRPG), рассказывающая о печально известных событиях 1999 года, когда два подростка из колорадской школы Колумбайн расстреляли несколько своих соучеников, а потом покончили с собой. Управлять игроку предстоит самими стрелками-самоубийцами, пройдя вместе с ними их последний путь, а потом ещё и продолжив путешествие в аду. Внешний вид игры резко контрастировал с серьёзностью темы – SCMRPG была сделана с помощью популярной программы RPG Maker, и могла «похвалиться» спрайтами, утащенными из популярных шестнадцатибитных JRPG, а также из DOOM. Однако при всех своих негативных сторонах SCMRPG по крайней мере была закончена, что для любительских проектов тоже достаточная редкость. Впрочем, даже у сырых демок есть своя аудитория. Думаю, вы легко догадаетесь, из кого она состоит – из тех же разработчиков-непрофессионалов, кучкующихся на форумах, да ещё измученных «обычными» играми журналистов (тоже зачастую являющихся латентными игроделами). Естественно, что это сообщество никак не проявлялось на радарах маркетологов, потому что оно, во-первых, замкнуто на себя («никто не знает о бойцовском клубе!»), и во-вторых, имеет нулевую коммерческую ценность (ибо игры бесплатные). Правильно?
Не совсем. Независимые разработчики всё-таки играют и в коммерческие игры, только рассматривают их несколько в другом ракурсе – не только как развлечение, но и как объект для анализа (в этом они опять же близки журналистам). Что работает, а что нет? Что существенно, а от чего можно избавиться? И ещё один немаловажный вопрос – можно ли использовать эту игру как основу для собственного проекта? Наличие инструментария для модификации многократно поднимает ценность продукта в глазах креативных геймеров.
И вот в этом конкретном случае игнорировать их желания не стоит, и не только потому, что они являются платежеспособной аудиторией. Если человеку придётся по нраву редактор уровней к новой игре G, это может стать залогом его лояльности к компании-производителю в дальнейшем – то есть он купит и G2, и G3 именно в качестве более совершенного инструмента для собственного творчества. А если дать лучшим авторам модификаций шанс получить место дизайнера в компании, это, с одной стороны, подогреет интерес пользователей, а с другой – позволит нанять на работу людей, уже знакомых с фирменными форматами, но ещё не убитых рутиной. Так что работа с этой аудиторией должна быть интересна большим компаниям по многим причинам, и в будущем мы должны увидеть немало проектов, нацеленных на креативного геймера.







Денис Кублицкий
PR Manager, Vogster Entertainment

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

О ГЕЯХ, СПИДЕ И ЗЛЫХ ГЕНАХ

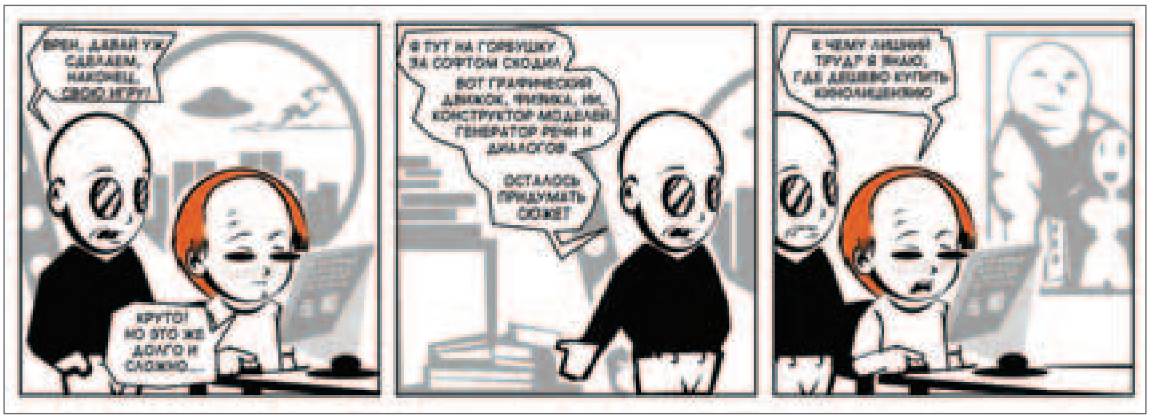
ГЛЯДЯ НА НАШУ ИНДУСТРИЮ С ВЫСОТЫ XXI ВЕКА, СЛОЖНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО КАКИХ-ТО 15-20 ЛЕТ НАЗАД ВИДЕОИГРУ МОГ СДЕЛАТЬ ОДИН ЧЕЛОВЕК, И НА ЕЕ СОЗДАНИЕ ТРЕБОВАЛОСЬ НЕ 2-4 ГОДА, А НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ. В НАШИ ДНИ УЖЕ НИКОГО НЕ УДИВИШЬ МИЛЛИОННЫМИ БЮДЖЕТАМИ, ПЕРЕНОСАМИ ДАТЫ РЕЛИЗА И КОМАНДАМИ, СОСТОЯЩИМИ ИЗ 50 И БОЛЕЕ ЧЕЛОВЕК. В СВЯЗИ С ПОСТОЯННО ВОЗРАСТАЮЩЕЙ ТРУДОЕМКОСТЬЮ РАЗРАБОТКИ ИГР ГРЕХ НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ГОТОВЫЕ ПРОГРАММНЫЕ РЕШЕНИЯ. И ЕСЛИ РАНЬШЕ МАССОВО ЛИЦЕНЗИРОВАЛИСЬ ТОЛЬКО ГРАФИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ, ТО СЕЙЧАС В ДЕЛО ИДУТ ВСЕ МАЛО-МАЛЬСКИ ПРИГОДНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ТАК НАЗЫВАЕМОЕ MIDDLEWARE ИЛИ ПРОМЕЖУТОЧНОЕ ПО.

Зачем изобретать велосипед, корпеть над чертежами, изготавливать детали, собирать их в единое целое, а затем это целое настраивать и исправлять неизбежные ошибки, если можно сразу купить рабочий агрегат? Выбирая между возможностью заплатить несколько (десятков) тысяч долларов за лицензию middleware и необходимостью делать то же самое своими силами, потратив на разработку больше времени, издатель в подавляющем большинстве случаев решит приобрести уже готовое ПО. Действительно, если интеграция middleware не повлияет на дату выхода проекта и улучшит графику или игровой процесс, то почему бы и нет? Но мало кто задумывается над тем, как воспринимается готовый продукт. Все помнят обещания компании AGEIA и видеоролики с демонстрацией возможностей PhysX, и вряд ли кто-то сомневается, что это реализуемо в играх. Однако все, что мы видим сейчас, – околоньютоновская физика столкновений и ragdoll. Использование PhysX SDK не могло сделать и не сделало из Red Steel, Infernal и Bet on Soldier хитовых шутеров. Честно говоря, если бы не строчка в пресс-релизе, о поддержке «агеевской» физики можно было бы и не догадаться. Все больше и больше разработчиков получают в свои руки мощную технологию, полностью освоить которую они не в силах. И даже Ghost Recon Advanced Warfighter при наличии физического ускорителя не может раскрыть потенциал PhysX. Тем большей загадкой является ее поддержка в action/RPG. Вместо того чтобы показать зрелищную мясорубку, Silverfall демонстрирует лениво разлетающиеся в стороны трупы врагов. На подходе Loki, Sacred 2 и слабая надежда на инновации. Но сейчас физика, без которой прекрасно обходились Diablo, Sacred и Kult, лишь отъедает системные ресурсы, не привнося в жанр ничего нового. Создается впечатление, что в ожидании иллюзорного прорыва индустрия топчется на месте, ломая схемы, созданные за долгие годы. В недавнем интервью Gamasutra директор по маркетингу компании AGEIA Майкл Стил (Michael Steele) согласился с тем, что в уже вышедших играх (GRAW, в частности) PhysX влияет только на графику, а не на геймплей. Однако работа по улучшению SDK идет полным ходом, специалисты компании тесно сотрудничают с разработчиками игр, так что выходящие вскоре Warmonger, GRAW 2 и новая версия CellFactor покажут, как физика может изменить игровой процесс. Хочется верить, что так и будет. А пока обратим взоры на другую популярную технологию.

Первая версия SpeedTreeCAD была разработана компанией Interactive Data Visualization для симулятора гольфа. Хотя в итоге она не была использована в проекте, IDV создали на основе CAD-версии компонент для 3DSMax. Через некоторое время появилась SpeedTreeRT для рендеринга в реальном времени, а в декабре 2002 Bethesda приобрела лицензию на использование технологии в новой части TES. Реалистичная растительность стала визитной карточкой Oblivion и позволила оживить огромные пространства, однако никаких новаций в игровой процесс не принесла. В траве не скрыться от противников, нельзя забраться на дерево и осмотреть местность. Тем не менее SpeedTreeRT успешно справилась со своей ролью eye candy и приковала внимание других компаний. Но там, где Bethesda удалось добиться сносной производительности (возможно, проделав работу по оптимизации middleware), другие разработчики потерпели фиаско. В Neverwinter Nights 2 и Gothic III разбушевавшиеся деревья правили патчами, а иные игры со SpeedTree до сих пор страдают от необъяснимых падений производительности. Признаться, мне больше по душе деревья из EverQuest II и Lineage 2, чем отъедающие немалую часть системных ресурсов заросли в Silverfall и Vanguard.

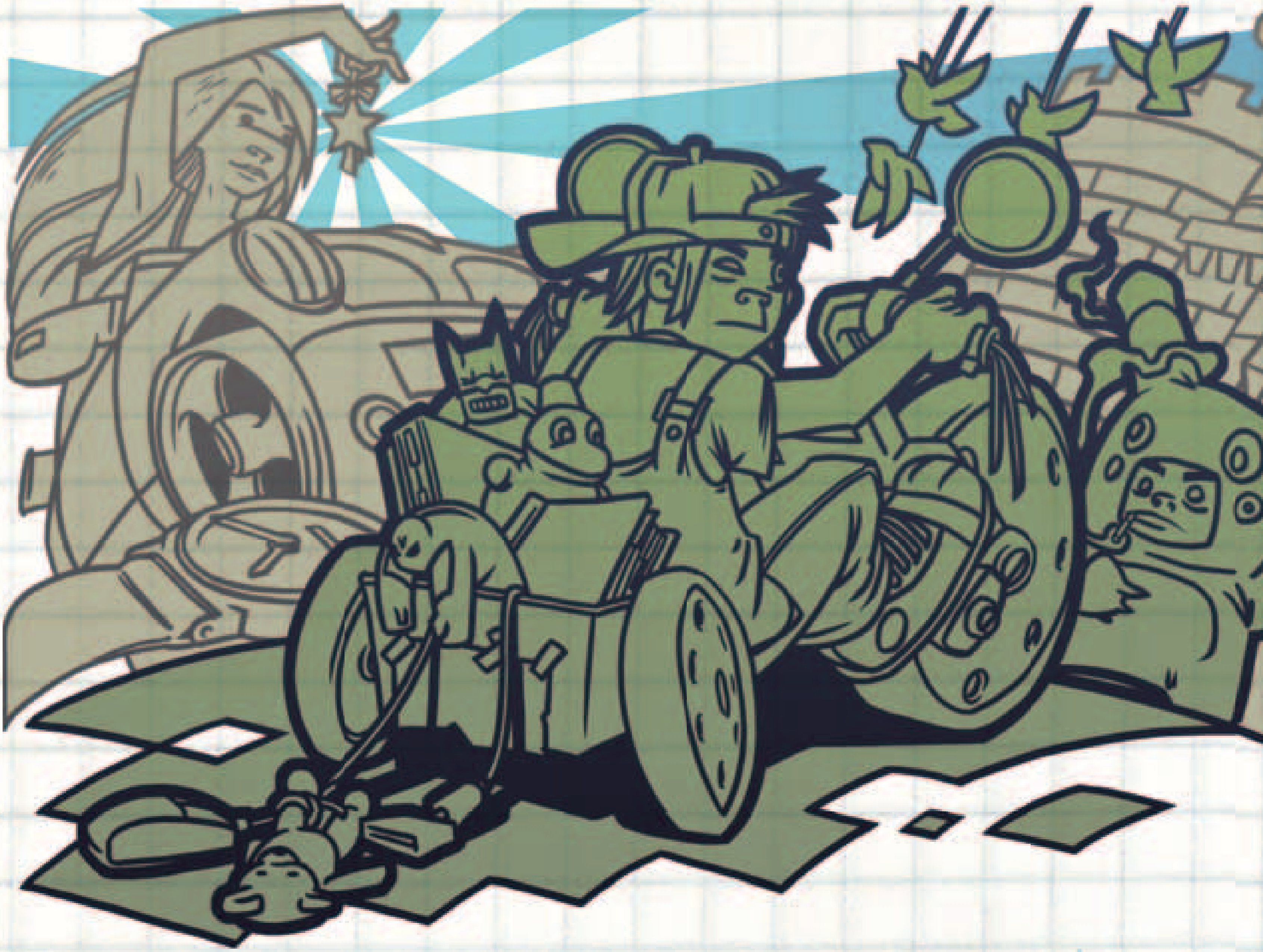
Говоря о Vanguard, EQ2 и Oblivion, сложно не отметить реализованные в них генераторы внешности и то, что сотворить с их помощью симпатичное лицо сложнее, чем докачаться до максимального уровня. Несомненно, начинание благое: хорошо иметь возможность создать уникального персонажа, а не выбирать из 5-20 готовых типажей. Однако до тех пор, пока сгенерированные модели не сравняются по качеству с уже готовыми, фаворитами игроков будут не слепленные уроды, а персонажи World of Warcraft и Lineage 2.

Все вышесказанное нисколько не умаляет достоинств промежуточного ПО, отметить хотелось лишь не совсем удачное использование лицензированных технологий. Глупо отрицать, что будущее за middleware, ведь создать игру с нуля в скором времени станет практически нереально. Все проекты будут собираться из готовых кубиков, на которые насловятся стилистика, сюжет, геймплей. Однако от качества этих кубиков, того, насколько плотно они подогнаны друг к другу, будет зависеть многое. Пока мы видим лишь первые попытки свести вместе различные технологии, в чем-то удачные, в чем-то – нет. Местами страшные, местами ресурсоемкие, местами с нераскрытым потенциалом, но единые в стремлении помочь в создании занятных и красивых игр. Хочется верить, что так оно и будет. Но впереди нас ждет длинный и трудный путь...

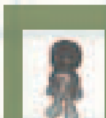




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ЗАВТРА ВОЙНА
ФАКТОР К
100
скорость 125 м/с
4204 м высота
орбитальные 0 %
64 % планетарные
0 %
100 %
100 %
100 %
100 %
100 %
КИБЕР ZONA
ШОК XXL
ТВОЙ КОД ДОСТУПА
1С
CrioLand



НЕ БОГИ ГОРШКИ ОБЖИГАЮТ
СТОИТ ЛИ ИСКАТЬ СЧАСТЬЯ В ГЕЙМДЕВЕ?



Автор:
Циничный Б.

Данный текст не претендует на истину в последней инстанции, ведь правда – это то, что принято считать правдой сейчас. Но, в любом случае, истинного в этой статье больше, чем в представлении обычного геймера об изготовлении игр.

Вступление

Причин, по которым автор решился взяться за написание сего опуса, ровно три: романтическая, основная и настоящая. Романтическая причина – стремление оградить молодые неокрепшие организмы от набивания шишек в тех местах, в которых их уже успел набить автор. Чтобы, значит, постигали мир будущие разработчики на чужих ошибках. Основная причина – это пятнадцать долларов за килобайт чистого текста. Любовь к играм приходит и уходит, а кушать хочется всегда. И, наконец, настоящая – самоутверждение. Причем высшего порядка, самоутверждение через поучение. Если учишь других – подразумевается, что сам-то не такой, детских ошибок не делаешь и вообще «Атэц». Автор (говорить о себе в третьем лице – особый вид понта такой, простите автору его слабость) начал статью так грубо не случайно. Ибо здесь будет мало розовых соплей, много разбитых надежд и ожиданий и изрядная доля цинизма. Жизнь такая, что поделать. И вступление морально готовит читателя к тому, что на протяжении всей статьи ему будут рассказывать, почему мечта делать компьютерные игры – не самая лучшая и вообще малоосуществимая. Для пущей подготовленности автор предлагает вашему вниманию краткий словарик, в котором определит термины, присутствующие в статье, и основные положения, в которых он в одностороннем порядке изложит свое видение индустрии производства игр и навяжет его читателю.



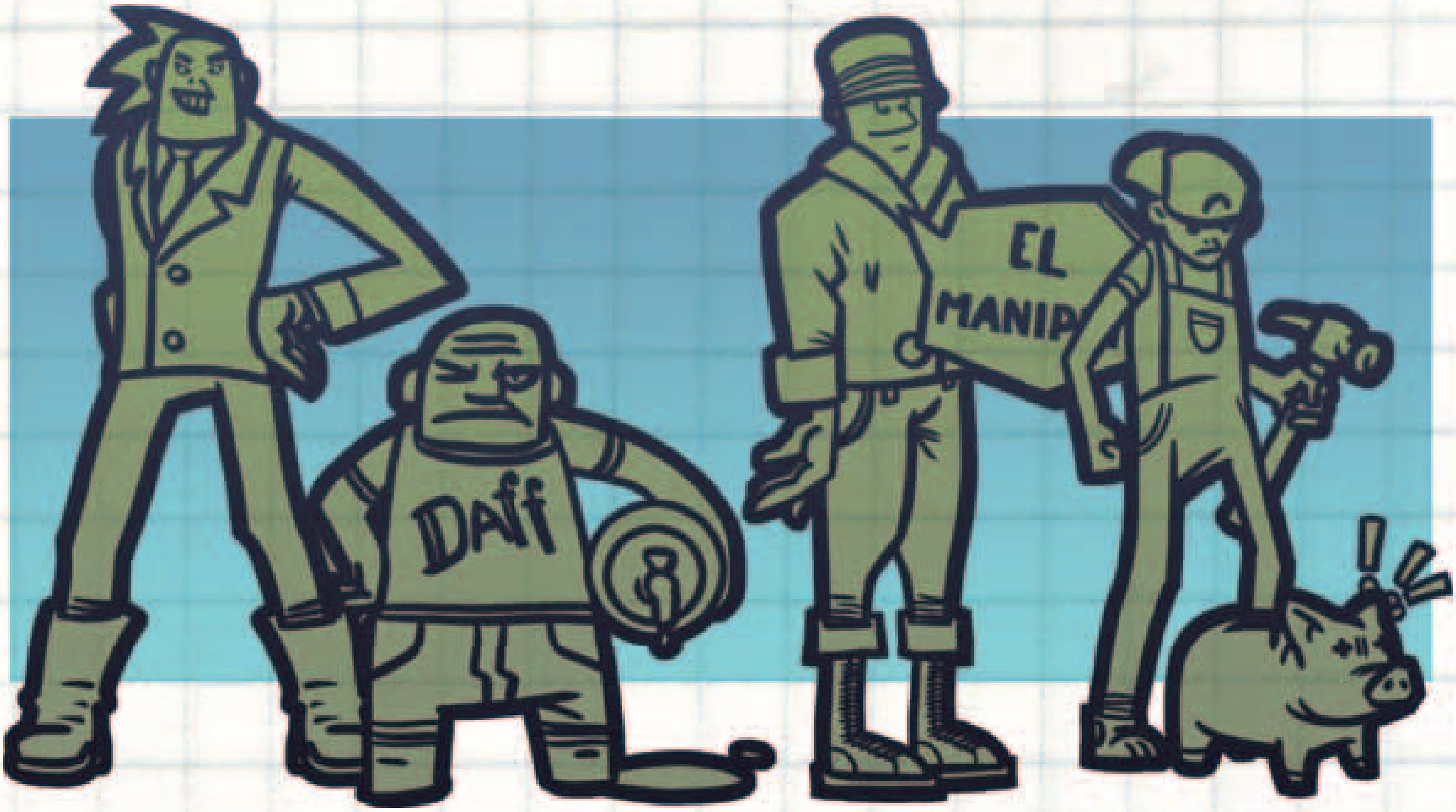
Основные положения

Мнение автора может не совпадать со мнением редакции.

Как правило, делать компьютерные игры хотят люди, которые думают, что это занятие их прокормит. Причем вкусно. Они заблуждаются.
Любой приличный программист, если задастся целью, в энергетической или банковской сфере гораздо проще сможет получать приличную зарплату. Как правило, она будет больше, она будет «белой», с оплачиваемыми отпусками, соцпакетом и без переработок. Максимум, что потребуют – приходить на работу в пиджаке, галстуке и вовремя.
Хотите кушать вкусно – идите в другие отрасли. Программисты – в нефтянку и банки, художники – в кино (благо, оно у нас нынче на подъеме) и рекламу, остальные – в менеджеры по продажам консервированной кукурузы.
Если денег для работника в этом бизнесе нет, может там есть деньги для владельца компании? И это не так. В том смысле, что, конечно, делать компьютерные игры прибыльней, чем торговать на рынке шаурмой или работать менеджером в туристическом агентстве. Но, как правило, менее выгодно, чем иметь сеть ларьков с шаурмой на всех рынках и вокзалах или владеть крупным туристическим агентством. Есть даже мнение, что если бы не локализации западных игр – ряд крупных издательств закрылся бы. А следом за этим, в связи с отсутствием финансирования, и большинство компаний-разработчиков. Это, конечно, пессимизм, нагнетание обстановки, и вообще отмазка для налоговой инспекции, но доля правды в таком взгляде на вещи есть.
То есть, западные разработчики косвенно, посредством российских издателей, спонсируют российских разработчиков. Такая вот скрытая антиконкуренция. Но производство водки все равно выгодней.
Откуда же вообще берутся деньги на разработку компьютерных игр в России?
Из следующих источников (если не рассматривать лотереи, наследство и инопланетян):

Краткий словарик

- **Компьютерные и видеоигры** (в дальнейшем просто игры) – средство для заработка денег на черную икру половниками, Lexus и дачу на атолле в Тихом океане. Некоторые считают, что это хобби, искусство, цель жизни, личная миссия. Они ошибаются. Производство компьютерных игр – бизнес, такой же, как, скажем, производство туалетной бумаги.
- **Разработчик** (геймдевелопер) – тот, кто собственно не спит ночей, шевелит извилинами, рисует рисунки, кодирует код и пишет письма. В смысле, диздоки. В общем, тот, кто делает игры.
- **Издатель** – тот, кто дает деньги разработчикам на изготовление игры, обеспечивает печать, рекламу и продвижение, а также собирает основную прибыль с удачного проекта.
- **Трэшеделанье** – подход к разработке игр, в основе которого лежит принцип «сделаем за копейки фигню, которую купит хоть кто-то, например, потому, что она сделана по известному фильму».
- **Геймдизайнер** – человек, который придумывает суть игры, её каркас, смысл, цель и идею. Как правило, он же пишет сценарий и придумывает детали, имена и истории персонажей, ТТХ оружия и т.д. Первичным результатом работы геймдизайнера является дизайн-документ (диздок) – документ, в котором описывается вся-вся-вся игра. Вторичным, но главным – процесс воплощения диздока в конечную игру.
- **Продюсер** – злой дядька, который говорит «нельзя» и душит творческие порывы. Если быть точным, это представитель издателя, который следит за тем, чтобы деньги его работодателя не пропали зря. Обычно он гораздо больше заинтересован в соблюдении сроков, удерживании в рамках бюджета и том, чтобы проект вышел вообще, чем в самореализации разработчика посредством создания игры. Поэтому между оригинальностью и надежностью обычно выбирает надежность.
- **Аутсорс** – заказ элементов готового продукта (игры) стороннему производителю. Можно аутсорсить звук, графику, частично код. Чаще всего в России встречается аутсорс графики для западных контор.
- **Аванс** – деньги, которые разработчик получает от издателя на производство игры.
- **Роялти** – отчисления с копии, которые будет получать разработчик, после того как игра отобьет выданный ему аванс. Роялти – это и есть будущие мегаденьги разработчика. В России роялти – это такой редкий зверь, которого никто не видел, но все о нем слышали, а то и стояли рядом с человеком, который курил как-то с другим человеком, который однажды пожал руку третьему человеку, который лично видел четвертого, озолотившегося таки с роялти.
- **Игра мечты™** – гиперсупермегакрутая игра, ради производства которой все и идут в геймдев. Чтобы, значит, графика, как в Unreal 5 (когда выйдет), искусственный интеллект мог унизить Каспарова, дав ему ферзя форы, каждая песчинка обладала индивидуальностью, каждый NPC помнил родословную до двенадцатого колена, действовал сообразно ситуации, мир жил бы без вас, но игроку все равно было бы интересно. Чтобы реализм, чтобы от попадания в голову сносило башню, а попадание в селезенку отличалось от попадания в печень последствиями и анимацией. И еще чтобы если убитого NPC вскрыть – у каждого были внутренние органы, причем образ жизни NPC накладывал отпечаток на их внешний вид. А как сделать такую игру – знаете только вы лично. Ах да, чуть не забыл, наверное, это еще и Fallout Online.



Издатель за свои деньги сделает с вашей помощью коммерческий продукт, а не вашу игру мечты, и заберет основную прибыль, если игра будет успешной. Кстати, вопрос, почему основные деньги с удачной игры получит не разработчик, а издатель, – весьма интересен, но вне компетенции автора.

- **Издатели.** Самый типичный источник финансирования. Зачастую это самый верный путь. Издатель подскажет, как выбрать правильный, актуальный сеттинг и жанр. Подгонит лицензию на последний фильм, книгу, иной раскрученный бренд, поможет кадрами или организует аутсорс тех типов работ, которые вашей компании не по плечу. Издатель приставит к вам верного, умудренного опытом продюсера и задушит креативность на корню. Издатель за свои деньги сделает с вашей помощью коммерческий продукт, а не вашу игру мечты, и заберет основную прибыль, если игра будет успешной. Кстати, вопрос, почему основные деньги с удачной игры получит не разработчик, а издатель, – весьма интересен, но вне компетенции автора. Возможно потому, что издатель рискует деньгами, а разработчик только временем. Возможно потому, что при капитализме рулит капитал – а он у издателя. Возможно потому, что без издателя у разработчика вообще крайне мало вариантов. Суть в том, что издатель – это наименее рискованный, но и самый безденежный способ получить финансирование на разработку игры.
- **Непрофильные инвесторы.** Это такие владельцы заводов, домов, пароходов, которые не умеют делать компьютерные игры, но имеют деньги. И желание их вложить. Помочь в разработке ничем, кроме денег, они не смогут. Как правило, покупаются на описание баснословных прибылей и заниженные бюджеты, так как не имеют понятия ни о том, ни о другом. Не понимают, что геймдев – это венчурный бизнес, в котором на десять начатых проектов до сдачи в печать доходят пять, окупают себя два, а прибыль дает один. И то, весьма скромную. Кто-то этим цинично пользуется – завышает стоимость разработки. Игра, скорее всего, не выйдет или провалится, а деньги останутся. Современное российское кино питается именно так. Подумайте об этом, когда увидите очередное очевидное несоответствие заявленного бюджета спецэффектам фильма.
- **Инвестор (издатель) из-за границы.** Готовьтесь. Вас будут держать за лоха. Никаких разумных причин финансировать разработку именно в России у них нет. Есть более дешевая и более качественная рабочая сила в Индии, Восточной Европе, да много где. Если идут в Россию, причем не в компании-гиганты с мировым именем – то идут охотиться на лоха. Который забесплатно выдаст игру, на которой заграничный друг устроит свою жизнь. Ваша собственная жизнь их мало колышет. Для них вы что-то типа китайцев. «Пишу на C++ за еду». Строить отношения с такими надо на основе железного контракта, никогда ничего не делать в долг, внимательно следить за любыми спорными местами, где вас могут кинуть. А лучше вообще не сотрудничать.
- **Самофинансирование (скинуться с друзьями).** Вообще, если вы не профи, съевший собаку в этом бизнесе (а если вы такой, то всегда найдете финансы на стороне), то не стоит. Конечно, все знают об успехе «Космических Рейнджеров», но и те заканчивали проект уже не самостоятельно. И вообще на этой игре лимит фортуны для начинающих команд на ближайшее десятилетие исчерпан. Попробуйте в 2017 году.

Подбивая бабки

Стоимость разработки полноценной игры в России начинается от ста тысяч долларов США. То есть за такие деньги можно сделать хоть что-то, за меньшие – трэш, казуалки и фанатские проекты. Тираж в 100000 проданных копий в России – это очень хороший тираж. Как правило, с каждой копии издатель получает 3 доллара. Крупные издатели больше, мелкие меньше, но все вертится вокруг этой цифры. Увеличить сумму с копии можно, но незначительно.

Стоимость игры на Западе зависит от того, в какой категории сделан продукт. ААА обойдется вам минимум долларов в сорок. B-класс, переиздания классики и разный трэш можно найти и за двадцать. В любом случае вы понимаете, что если игра дешевая – то она либо устаревшая, либо некачественная. Выбор за вами. В России стоимость игры зависит от количества дисков. А тут уже есть обширное поле для маневров. Сделать игру весом в 400 мегабайт, и на гигабайт еще интервью с разработчиками, видео в наивысшем качестве и картинки для рабочего стола во всех возможных разрешениях. И у нас уже трехдисковая игра, и продавать мы её будем уже за другие деньги. Но это не важно. Важно, что обычно 100 тысяч проданных копий дают 300 тысяч сборов. Из которых, за вычетом затрат издателя на продюсирование, рекламу, налоги и издательскую порцию икры, остаются те самые 100 тысяч долларов на разработку собственно игры. Роялти никак не остается, хоть ты тресни. Нормальный проект в России требует усилий минимум пяти профессионалов на протяжении года. В общем, от шестидесяти человекомесяцев. Что в среднем, если вы не нашли роботов или рабов, будет стоить, соответственно, 60 тысяч долларов минимум. Плюс офис. Плюс компьютеры. Плюс минимум по одной копии лицензионного софта. В общем, на авансе Рокфеллером разработчику никак не стать, суметь бы закончить проект, не влезая в долги. Откройте лучше чебуречную.

Судьба молодой компании

Вот вы собрались с друзьями, вооруженные:

- Книгой «Освой 3DMax за три дня»
- Набросками на салфетке диздока игры мечты ™
- Студентом Васей, который учится на программиста
- Страстным желанием показать, как надо делать шедевры

Предположим, вы даже не разбежались после полугода попыток работать на энтузиазме, сделали почти рабочую демоверсию и наскребли денег на стенд на КРИ.

Вам предстоит разговор с издателем (надеюсь, вы уже передумали искать непрофильного инвестора, не имея опыта разработки игр?). В этом разговоре издатель объяснит вам, почему ваш бюджет нереалистичен, планируемые продажи – из области фантастики, почему ваши идеи невыполнимы и почему вашу игру проигнорирует покупатель. И практически во всем он будет прав. Но вот есть неплохая лицензия («Меченосец», «Ночной Дозор», иной «только что вышедший фильм с дикими кассовыми сборами»™). Или есть удобный жанр и сеттинг, какой-нибудь брутальный шутер/слешер с фонтанами крови и сальными шутками, или стритрейсинг, или «русский квест». Или есть еще не до конца устаревший движок, который издатель все равно уже купил, и затраты надо отбить. И на этом – можно сделать игру. Которую кто-нибудь все равно купит. Причем ей не обязательно быть шедевром, так как купят её не за шедевральность, а за надпись на обложке «сделано по только что вышедшему фильму с дикими кассовыми сборами»™, или за надпись «сделано на основе движка игры X», или за удачное попадание в ожидаемый жанр и сеттинг. Или просто за агрессивную рекламу. А вот после этого, когда раскрутитесь, когда продемонстрируете умение делать игры, когда издатель будет уверен в вашей профессиональной пригодности, тогда и сделаете «игру мечты»™. Причем для того, чтобы получить даже такое предложение со стороны издателя, надо продемонстрировать требуемые качества. И это отнюдь не талант, креативность, оригинальность. Это работоспособность, обязательность, пунктуальность, готовность отладить техпроцессы. Выдать результат. Чтобы к часу X было готово Y строк кода и Z моделей. Чтобы это можно было отправить в печать и сделать на этом деньги. С точки зрения издателя (совершенно здравой) один вышедший посредственный проект лучше десятка недоделанных шедевров. Пресловутая Lada Racing Club, не к ночи будет помянута, и поныне продается весьма приличными тиражами. Потому что на коробке а) стритрейсинг, б) по Москве, в) на отечественных машинах. Все. И что там, в коробке, – уже не важно. Пипл хавает. Дальше есть разные судьбы. Вы можете до конца жизни делать трэш, вы можете раскрутиться, стать конторой с именем и реализовать свой шедевр (если к тому времени не передумаете), а можете оказаться неспособными даже на трэш. Последних, кстати, большинство.

Но я же знаю, как надо!!!

Есть масса людей, которые не делают компьютерных игр, но считают, что могли бы. Причем могли бы как минимум не хуже того, что есть, а то и лучше. Как правило, они руководствуются одним из следующих доводов:

1. Я вижу, что тут лучше было бы сделать иначе. А те, кто сделали игру, – не видят. Это значит, что будь я на их месте – уж я бы однозначно сделал игру всех времен и народов.

К сожалению это не так.

Бабло – оно побеждает и зло, и добро, и благие намерения. Почти каждый из разработчиков знает, что в ней надо сделать лучше. Но среди трех сторон треугольника ВРЕМЯ-ЦЕНА-КАЧЕСТВО, как правило, сначала твердо устанавливают цену, от неё определяют время разработки, а уже исходя из этого – получается качество. Вы бы стали печатать тысячерублевые бумажки, если бы себестоимость печати одной купюры составляла 1500 рублей? Сдается мне – вряд ли. И издатель тоже не готов потратить 100 тысяч на игру, которая обещает прибыль в 70 тысяч. Он предложит на неё 30-40 тысяч и, исходя из этой суммы, будет и качество. Ибо чудес на свете не бывает.

2. Я придумал такую оригинальную идею, по сравнению с которой идея делать хлеб из бетона или начать размножаться делением – верх консерватизма. Компания Vogster Entertainment объявила конкурс для геймдизайнеров. С призовым фондом в сто тысяч долларов и первым призом в пятьдесят. В конкурсе участвовало более пятисот работ. Конкурс был доступен любому желающему, причем принимались как детальные диздоки, так и простенькие концепты. По результатам конкурса было много обид. Потому что жюри, выделив тринадцать победителей, цинично разбило в прах надежды и мечты остальных.

Есть разные судьбы. Вы можете до конца жизни делать трэш, вы можете раскрутиться, стать конторой с именем и реализовать свой шедевр (если к тому времени не передумаете), а можете оказаться неспособными даже на трэш. Последних, кстати, большинство.



Им ясно дали понять – ваша суперидея не такая уж и супер, и возможно даже не идея. Потому что жюри оценивало, в том числе, и реалистичность выполнения заявленного в диздоке. Потому что жюри оценивало стройность, логичность, финансовую состоятельность замысла. А по этому критерию многие «оригинальные» идеи оказались непригодны.
Оригинальность ради оригинальности – плохая затея. Розничная цена идее на рынке США – 0.83 цента, потому как идеи покупают по 10 центов за дюжину. А оригинальные – идут еще дешевле, так как рискованны. Если ваша идея нравится вам, вашему брату, друзьям Васе, Коле и Пете – это еще не значит, что найдутся сто тысяч людей, готовых выложить за неё деньги. Оригинально управлять в игре кнопками Power, Reset и кнопками управления CD-ROMа? Да. Нигде такого не было? Да. Значит ли, что такая игра будет играбельной? Нет. Интересной? Не факт. Востребованной? Отнюдь. Розничная цена идеи – 0.83 цента, помните об этом. И это не от того, что мир прогнивший и консервативный. Если вам лично сейчас для реализации в жизни предложат две идеи: устроиться на работу менеджером за три тысячи долларов или стать ветеринаром для животных с других планет с потенциальным доходом в миллионы, что вы предпочтете? Сдается мне, синицу в руках. Издатель думает ровно так же, как и вы. Хотя вот объявятся вдруг инопланетяне – а вы единственный ветеринар для их питомцев на всей планете, то-то вам будет счастье и почет.

3. Я переиграл во все игры, которые только нашел, и на основании проделанной работы могу точно сказать, какие элементы из этих игр надо собрать воедино, чтобы получилась-таки супермегаигра.
Селедка – вкусная штука. Молоко – полезное. Только вот знающие люди говорят, что не стоит смешивать это в компоте. Плохо кончится.

4. Fallout MMORPG, как много в этом звуке. Как может быть несостоятельным продолжение культовой игры в лучшем жанре MMORPG?
Легко. Всеми любимый у нас Fallout имел весьма скромные тиражи для каждой из игр сериала, несмотря на всю культовость. Поэтому продюсеры не дали денег на третью часть. Так как им тоже хочется носить Rolex и ходить в костюмах от Calvin Klein. Соотношение подписчиков фэнтезийных MMORPG к фантастическим даже не десять к одному. Куда больше, и совсем не в пользу sci-fi. Ибо один из важнейших стимулов игры в MMO – эскапизм, стремление убежать от действительности.

Как надо

В институте вы приобрели отличные навыки по сдаче зачетов, выполнению лабораторок, распитию пива с друзьями и кадрению баб. А вот выдавать в сжатые сроки коммерческий продукт в коллективе разработчиков – вас не учили.

В геймдеве можно делать три основных вещи – программировать, рисовать (моделировать, анимировать), писать и думать. Делают это, соответственно, программисты, художники (моделеры, аниматоры), геймдизайнеры/продюсеры. Есть еще тестеры, звуковики, левел-дизайнеры, коммьюнити-менеджеры и т.д., но это либо производные, либо промежуточные ступени. Если хотите непосредственно влиять на ход разработки, определять черты будущей игры – вам нужно идти по одному из трех основных вариантов. О чем читайте ниже.

Путь программиста

Обычно он начинается с обучения в институте, дальше тестер или младший программист в маленькой геймдевелоперской конторе, потом начинается карьера.
Сразу хочу предостеречь – в любом приличном месте вас в первую очередь попросят забыть все то, чему вы учились. Потому как в институте вы приобрели отличные навыки по сдаче зачетов, выполнению лабораторок, распитию пива с друзьями и кадрению баб. А вот выдавать в сжатые сроки коммерческий продукт в коллективе разработчиков – вас не учили. И писать код так, чтобы потом в нем разобрался любой ваш сослуживец, и продумывать структуру программы так, чтобы она работала на любой из тысяч конфигураций, и экономить каждый байт памяти, каждый такт процессора – тоже. А делать продукт, который должен работать всегда, а не только во время демонстрации преподавателю, – и подавно. То есть для начала научитесь писать код, который будет работать. Быстро и качественно. Найдите подработку во время учебы, можно за копейки, главное опыт и строчка в трудовой. Подойдет любая контора, которая занимается аутсорсом кода или потоковым производством программ. Не обязательно игр. Но желательно, чтобы контора ориентировалась на Запад. Там есть чему поучиться. Не тратьте время на серфинг Интернета, ICQ и непрофильные форумы. Займетесь этим, когда будете получать три тысячи баксов на должности ведущего программиста, а пока время дорого.
Не стесняйтесь спрашивать у опытных людей даже в тех случаях, когда думаете, что знаете ответ. Читайте профильные форумы во внерабочее время. Писать не следует, рано еще. Читать – обязательно. Дерзайте, и, возможно, вы пополните редкие в России ряды приличных программистов, тех, которым не жалко платить много, зная, что отработают сполна.

Путь художника

Вот тут, в отличие от программиста, художественное образование сильно поможет. Не сделает вас гением, конечно, но поможет. Чтобы вдаваться в детали – надо знать основы. Получите художественное образование, если нет возможности – отработайте курс самостоятельно, учебников много. Много рисуйте (моделируйте, анимируйте), набивая руку. Не слушайте комментарии друзей по поводу своих творений: «О, крута!!!», не им принимать вас на работу. Относитесь к своему творчеству критично, пока другие не оценят его рублем. Найдите себе кумира из великих, копируйте его, пока не достигнете хотя бы бледного подобия, потом ищите личный стиль. Постарайтесь прицепиться паровозиком к мастеру, напроситься на мастер-класс. Аниматору было бы полезно найти контакты среди старых мультипликаторов, программам не обучат, но основные приемы выразительной анимации можно почерпнуть. Если есть время – принимайте участие в конкурсах, которых в Интернете сейчас множество. Победа не главное, главное – мнение жюри, оно поможет в работе над ошибками.
Не стесняйтесь спрашивать у адекватных людей, но бойтесь мнения «левых» людей со стороны. «Я бы нарисовал не так» из уст непрофессионала вас нисколько не должно заботить. Вот когда он нарисует «не так», и это будет лучше, чем у вас, тогда слушать – иначе нервов не напасешься.
Постарайтесь к моменту устройства на работу иметь приличное портфолио оплаченных или победивших в конкурсах работ. Всегда доводите идеи до конца, набросок, может, и неплох, но оплачивается умение выдавать готовый, завершенный продукт, к которому нечего прибавить. Иначе пополните ряды людей, у которых миллион эскизов, но нечего показать работодателю. Дерзайте, и возможно вашим работам будут подражать следующие поколения. Резюмируя – много работать, учиться у мастеров, не обращать внимания на посторонних.

Путь геймдизайнера/продюсера

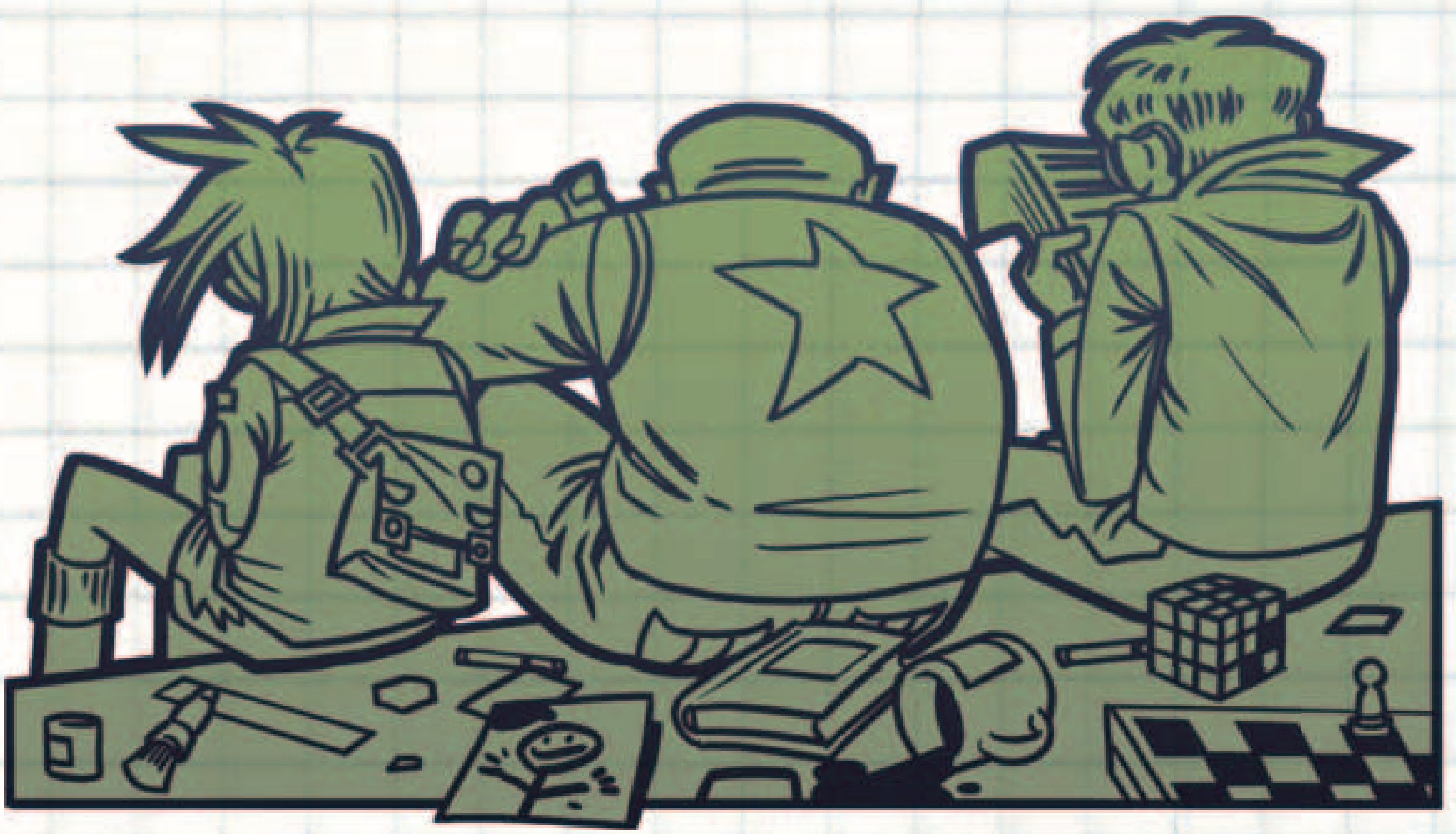
Самый странный из путей. Непосвященным кажется идеальным – специальных навыков не требует, оказывает прямое влияние на создание игры, программистов и моделеров по именам не знают, а Мулине и Мейер – культовые фигуры. Но на деле все не совсем так. Даже совсем не так. Если не хотите стать неудачником – наперво стоит отказаться от всех идей на эту тему. Вообще. Выбросить из головы все и читать. Читать много, рьяно. Попробуйте зарегистрироваться на dtf.ru, там помимо статей есть еще форумы. Не пишите – читайте. Забудьте романтику – впитайте цинизм, он поможет не мечтать с горящими глазами сделать Fallout MMORPG. Если вы не можете за 20 тысяч сделать лучший в мире Тетрис – никто не даст вам миллион на игру мечты™. Вы должны научиться выдавать продукт, стоящий тех денег, что на него потратили. Напишите несколько диздоков по уже существующим играм, в обратную сторону (образцы диздоков возьмите на dtf или сайте «1С»), поймите суть удачной игры. Научитесь переводить очарование идеи в суровый бюрократизм документа и обратно. Напишите пару диздоков по любым бредовым идеям, чтобы научиться упорядочивать мысли. Симулятор хлебопекарни – отлично. Шутер, в котором действие разворачивается в горячечном бреду перепившего сантехника Васи, – замечательно. Только обязательно до конца, никаких концептов, никакого «ну тут на словах объясню». Если в хлебопекарне

Странно ожидать, что люди уйдут из безжизненных серых каменных джунглей в безжизненные серые каменные джунгли. Все стремятся в счастливый, радостный мир эльфов и рыцарей, к синему небу, зеленой травке. И практика показывает, что эта мысль верна.

Право делать свою игру, выстраданную, гениальную – надо заслужить. Для того чтобы получить деньги на игру мечты™, надо переделать десятки низкобюджетных продуктов, доказать, что вы умеете работать эффективно, что за каждую потраченную на вас тысячу долларов вы выдаете результата минимум на девятьсот, а не как обычно, на двести. Что вы понимаете, зачем в вашу игру мечты™ будут играть люди, за что они будут платить и чем ваша игра мечты™, отличается от тонн типичного бреда, ежемесячно присылаемого неадекватными подростками издателям.

Как оно есть

К сожалению, в России плохо работают. Причем не только дворник Коля, строитель Ахмет, колхозник Вася, президент, Чубайс и правительство. В России плохо работают в геймдеве. Не все. Но большинство. Нет культуры, получив срок и бюджет, выдать взамен продукт заявленного качества. Я понимаю, что зарплаты детские, бюджеты убогие, сроки нереальные. Но ведь вы взяли обязательства? Может, сроки будут реальнее, если на ICQ, форумы и перекуры тратить меньше времени? Может, бюджет будет выше, если ваш предыдущий продукт стал хитом? Может, найдете зарплату приличней, став лучшим в своей профессии, когда будете знать все о деле, и немного больше? В конце концов, я сразу вас предупредил, что в геймдеве делать нечего, но если вы отважились – будьте добры потрудиться.
Сотрудник тянет время, перекидывает ответственность, выдает халтуру. Начальник цепляется к мелочам, только чтобы подтвердить свой статус, не может логично организовать процесс, грамотно распределить обязанности. Художник пять раз перерисовывает концепт, потому что артдиректору попала шлея под хвост. Программист месяц делает кусок кода, чтобы потом узнать, что техзадание было сформулировано неверно. Любую информацию надо повторять каждому, причем по несколько раз, но все равно перепутают. Правая рука не знает, что делает левая, тестеры считают фичи – багами, геймдизайнеры баги – фичами. Это не картина апокалипсиса, так работает большинство. Ибо пришли на одном желании получать деньги и творить шедевры. Без желания работать.



надо десять сортов муки – пишите десять. С названиями и марками. Если дядя Вася отражает атаки зеленых чертиков ржавой трубой – опишите её. Так, чтобы моделер понял, где у трубы ржавчина, а где вмятина. И сколько хитов она снимает – тоже пишите. И читайте, читайте, читайте. Думайте. Думайте, как извлечь деньги из ваших идей. До того как сядете за работу – вы должны понимать, за что в вашей игре люди будут платить. Это не так просто, как кажется. Учитывая, что этих денег должно хватить вам, команде и издателю.

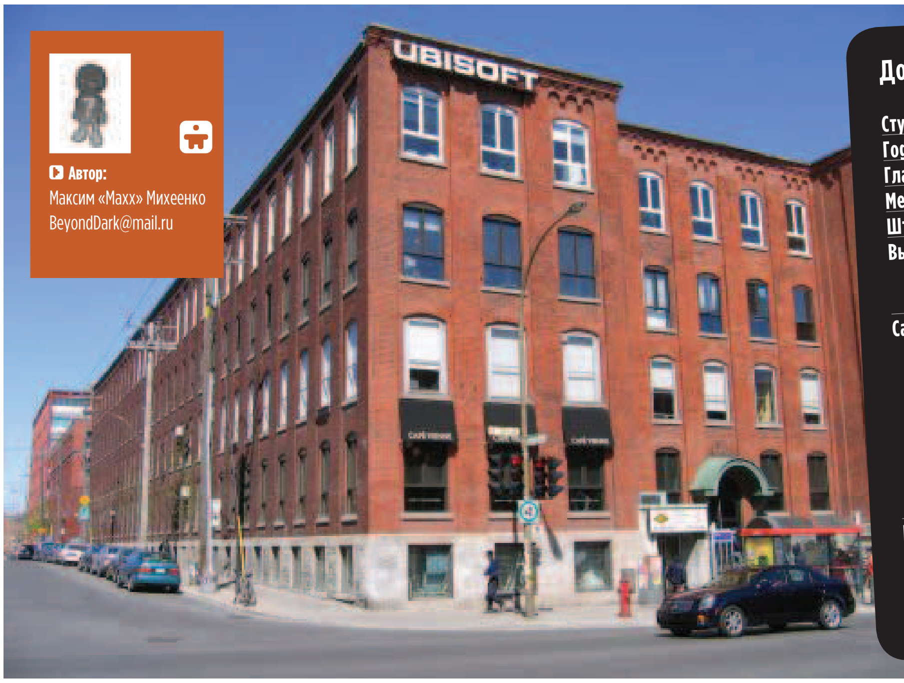
Приучитесь записывать все, даже то, что «совсем незначительно» и «легко запомнить». Не замахивайтесь на игру мечты™ сразу, сначала надо понять, как это вообще все работает, как деньги издателя превращаются в строчки кода, модели, арт, а потом обратно в деньги и вашу "Феррари". Поначалу слушайте издателя, он научит, но потом – не доверяйте никому, у нас есть миллион людей, которые знают, как сделать супермегаигру. Сделать никто из них не сделал, но советы давать все горазды. И еще, нужно быть незаурядным человеком, чтобы быть приличным геймдизом.

Подумайте внимательно, могли бы вы стать востребованным писателем. Только самокритично. Если смогли бы – тогда стоит искать счастья в разработке игр. Идея ничто – деньги все. Запомните. Оригинальные идеи – это привилегия Kranx, не будем покушаться на святое.

Это конец?

Нет. Это шанс. Если хотите стать лучшим – начните сейчас. Если нет, ленивых бездарей тут и так хватает, все места заняты. Станьте профи, по крайней мере, чтобы не было стыдно за свой участок работы. Соберите вокруг себя других профи – не стыдно будет за весь проект. Добейтесь приличного бюджета на приличную игру, и будет чем гордиться в жизни. Теперь очередь за шедевром, в который будут играть наши внуки. Шансы есть, не упустите их.
Если таких людей будет достаточно – то будет геймдев престижной и прибыльной индустрией, если нет – останется как есть. Все в ваших руках, камрады, в работящих, мозолистых руках.

В ожидании вашего шедевра.
Циничный Б. СИ



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
BeyondDark@mail.ru

Досье

Студия:	UBISOFT Montreal Studios
Год основания:	1996
Глава студии:	Яннис Маллат (Yannis Mallat)
Местонахождение:	Канада, г. Монреаль
Штат:	свыше 1500 человек
Выпущенные игры:	свыше 30 проектов на разных платформах – PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Dreamcast, PSP, Wii и GBA.
Самые известные:	Prince of Persia: The Sands of Time, Prince of Persia: Warrior Within, Prince of Persia: The Two Thrones, Tom Clancy's Splinter Cell, Teenage Mutant Ninja Turtles, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, MYST IV: Revelation, Red Steel
Игры в производстве:	Assassin Creed, Lost, Splinter Cell: Conviction и еще около дюжины проектов на разных стадиях разработки.
Сайт:	http://www.ubisoft.ca

UBISOFT Montreal

В 1997 ГОДУ МЫ РЕШИЛИ ВО ЧТО БЫ ТО НИ СТАЛО РАСКРЫТЬ КОЛОССАЛЬНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ КАНАДСКОЙ ПРОВИНЦИИ КВЕБЕК. *ИВ ГИЛЬМО (YVES GUILLEMOT), ПРЕЗИДЕНТ UBISOFT*



Монреаль. Современный развивающийся мегаполис. Мекка игровых разработчиков со всего мира.

Уже через два месяца после открытия штат студии составлял сто человек, а в 2005 году вырос до 1200 сотрудников.

Монреальское отделение французской мультимедийной корпорации Ubisoft меньше всего похоже на обычную студию по разработке компьютерных игр. Это настоящая мини-корпорация внутри корпорации. Фабрика игрушек с невероятными производственными и творческими мощностями (свыше 1500 сотрудников в штате, около 10 проектов одновременно в разработке), главная рабочая лошадка Ubisoft.

Мы попробуем заглянуть внутрь второй по величине игровой студии в мире (на первом месте EA Canada со штатом в 1800 человек), обласканной как и игроками, так и прессой (несколько наград «Лучший разработчик года», а также десятки призов за успешные сериалы) и разузнать о том, как устроен столь огромный и бесперебойный механизм по разработке высококачественных игр.

Почему Монреаль?

Потенциал Канады руководство Ubisoft почувствовало еще в 1996 году, когда была открыта небольшая студия в городе Монреаль. Почему был выбран именно он? В последнее время этот город стал настоящей Меккой игровой индустрии в Северной Америке. Это современный индустриальный мегаполис с хорошим уровнем жизни, отличной инфраструктурой, квалифицированными кадрами. Здесь много специализированных школ, высших учебных заведений, в том числе и в таких областях, как трехмерная графика и программирование. Наконец, не стоит забывать о поддержке канадским правительством игровой индустрии, об официальных двух языках (родной для Ubisoft французский и международный английский), близости американского рынка и схожих основах ведения бизнеса и разработки. Практически, город-мечта. И именно поэтому сейчас здесь работает свыше дюжины крупных студий, в том числе EA Montreal и Eidos.

Нужно отдать должное руководству французов – Ubisoft сделала все, чтобы канадский филиал быстро развивался. Уже через два месяца после открытия штат студии составлял сто человек, а в 2005 году вырос до 1200 сотрудников. И это не был неуправляемый рост:

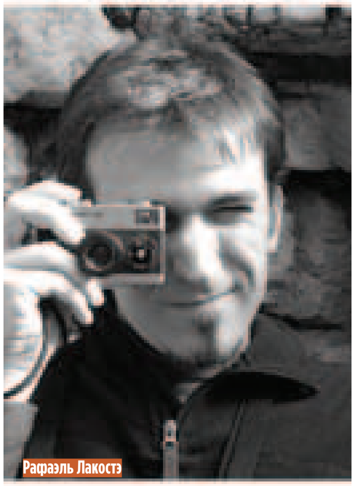




Продюсер Prince of Persia: The Sands of Time, с 2006 года Яннис Маллет (Yannis Mallat) руководит всей Ubisoft Montreal.



Джэйд Рэймонд



Рафаэль Лакостэ

в компанию принимали только тех, кто удовлетворял строгим требованиям. При этом постоянно дорабатывали инфраструктуру, обустраивали новый, более вместительный офис, чтобы всем членам команды было уютно и удобно работать. Вообще только кажется сложным управлять таким количеством работников. Студия разбита на несколько подразделений, каждое из которых работает над своим проектом и имеет хорошо выстроенную вертикаль власти. Бардака и перекладывания обязанностей с одного отдела на другой, как частенько бывает в российской чиновничьей действительности, тут не бывает. Каждый сотрудник знает, за что он отвечает, перед кем отчитывается и что должен делать. По сути, это дюжина отдельных студий под крышей одного здания, объединенных общим названием. С огромным преимуществом в виде перераспределения производственных мощностей – к примеру, команда Prince of Persia не успевает сдать проект в срок, и тогда к ней подключаются свободные сотрудники из других департаментов.

От Сабрины до черепашек-ниндзя

До 2002 года студия помогала парижскому отделению Ubisoft в работе над другими проектами, а потом самостоятельно выпустила сразу три игры. О первых двух вы наверняка даже и не слышали. Это Sabrina the Teenage Witch: Potion Commotion (двухмерный экшн для GBA по мотивам популярного телевизионного сериала «Сабрина – маленькая ведьма») и Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision (гонка на футуристических машинах, созданная на собственном движке Ubisoft – Revenge Engine, вышедшая на PC, PS2, GameCube). А вот Tom Clancy's Splinter Cell (PC, PS2, Xbox, GameCube) – настоящий бриллиант и первая удача студии – получился очень достойным, свежим и качественным проектом, ставшим отправной точкой для нового сериала. Не прошло и пяти лет, а мы уже не представляем себе пантеон игровых персонажей без знаменитого «трехглазого» спецагента – мужественного Сэма Фишера.

В 2003 вышли два других блокбастера – Tom Clancy's Rainbow

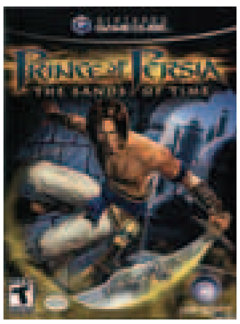


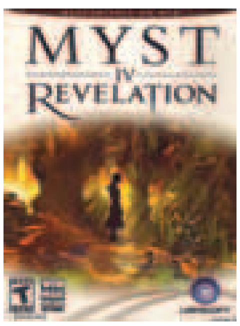
Каждый из них – личность

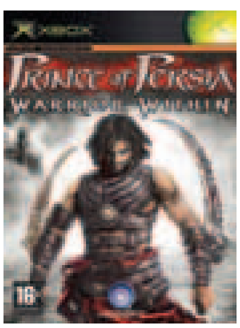
Может показаться, что все эти 1600 человек – просто огромная однородная масса, но не стоит забывать, что каждый из них – отдельная интересная личность. И, поверьте, про каждого из них можно рассказать немало... К примеру, Рафаэль Лакостэ (Raphael Lacoste). Именно его в 2002 году Ubisoft пригласила на пост арт-директора сериала Prince of Persia. И именно ему мы обязаны качественным и необычным визуальным стилем этих игр. Сейчас он арт-директор в департаменте по созданию видеороликов. А вот Джейд Реймонд (Jade Raymond), уверен, даже представлять многим и не нужно. Эта красивая и обаятельная девушка появлялась в целой череде выпущенных роликов про Assassin's Creed и является продюсером этой безумно ожидаемой многими игры.

















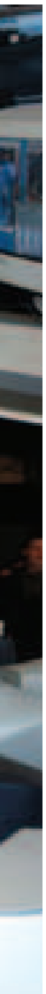
Канадское правительство регулярно наносит визиты в монреальскую студию Ubisoft.



Six 3: Raven Shield (сначала на PC, а потом, с упрощенным геймплеем и переделанная с чистого листа – на PS2, Xbox и GameCube), созданная под присмотром отцов-основателей сериала из Red Storm, и Prince of Persia: The Sands of Time (PC, PS2, Xbox, GameCube) – яркое и добротное переосмысление культового «Принца Персии». По признанию многих авторитетных издательств, эта игра стала лучшей в 2003 году. Помимо этого, вышла средненькая Batman: Rise of Sin Tzu (PS2, Xbox, GameCube), которая особой популярности не имела.
2004 год принес нам Prince of Persia: Warrior Within (полноценное продолжение, выпущенное меньше чем через год после оригинала!) и Myst IV: Revelation (PC, позже – версия для Xbox), продолжение еще одного популярнейшего сериала, отданное переживающей трудные времена CYAN Worlds на разработку канадцам. В это время закладывается основная отличительная черта студии – делать качественно и достаточно быстро AAA-проекты на всех возможных платформах по самым разным игровым вселенным, различных жанров и визуальных стилей.
В 2005 на рынок вышли: великолепнейшая Prince of Persia: The Two Thrones (опять-таки, меньше чем через год после предыдущей части); помимо версий для PC, PS2, Xbox, GameCube, вышли также упрощенные варианты для PSP и DS; достойная Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (PC, PS2, Xbox, GameCube) и неплохая Far Cry: Instincts для Xbox. И еще куча небольших проектов для GBA. Что интересно, хотя темпы разработки продолжений по нашумевшим лицензиям, заданные канадцами, можно назвать ударными, качество сиквелов и триквелов по сравнению с оригиналом вовсе не думает снижаться. И главное, монреальская студия не боится экспериментировать с проверенными брендами и постоянно ищет новые пути развития сериалов. Например, современное переосмысление «Принца Персии» в пока еще трилогии – с каждой следующей частью становилось все взрослее, серьезнее и мрачнее. Мы смогли наблюдать настоящую смену облика Принца – от простого бравого парня в белых штанах в The Sands of Time до раздираемого внутренними противоречиями наследника трона в The Two Thrones.
В 2006 вышла целая обойма качественных блокбастеров: три игры по мотивам Far Cry – Far Cry: Instincts – Predator (Xbox 360), Far Cry: Instincts – Evolution (Xbox) и Far Cry: Vengeance (Wii), игра по мультфильму Open Season (на всех возможных платформах) и два настоящих хита – Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas (PC, Xbox 360, PS3)









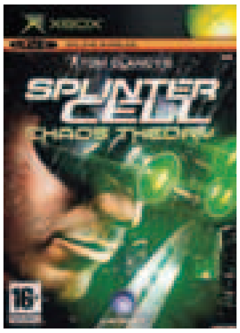
По признанию многих авторитетных издательств, Prince of Persia: The Sands of Time стала лучшей игрой в 2003 году.

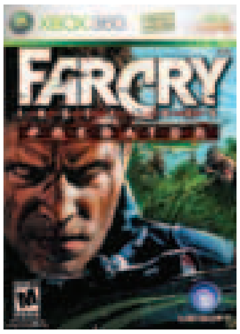
и Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GameCube, Wii). А 8 декабря 2006 вышел первый проект, эксклюзивный для Nintendo Wii, – многообещающий, но так и не ставший революционным экшн Red Steel, разработанный тандемом из двух студий – Ubisoft Montreal и Ubisoft Paris.

Интересно, что если сериал Tom Clancy's Splinter Cell продолжает успешное развитие в изначально заданном направлении и по продажам уже перевалил за отметку в 15 миллионов экземпляров, то не менее знаменитый Rainbow Six успел сменить ориентацию и потерял немалую часть преданных поклонников. Если во времена существования компании Red Storm он был хардкорным тактическим симулятором и именно этим выделялся из череды похожих проектов вроде Delta Force и Spec Ops, то с момента перехода в руки Ubisoft Montreal мы наблюдаем уверенное превращение сериала (сначала проходная Lockdown, а потом шикарная Vegas) в скоротечный кинематографичный экшн, снабженный, правда, отменной графикой. Причина смены курса проста – студия делала и продолжает делать стопроцентные «блокбастеры», высокобюджетные качественные игры с тиражами в миллионы копий. А выпуск, скажем, не слишком популярных в народе сложных симуляторов спецназа может просто-напросто поставить под вопрос само существование компании со штатом в 1500 человек.

В наступившем 2007 студия уже порадовала нас игрой по мотивам легендарных «Черепашек-ниндзя» – TMNT (PC, PS2, PS3, PSP, GameCube, GBA, DS, Wii, Xbox 360). А к осени обещает выпустить нынешнюю звезду всех игровых выставок – Assasssin`s Creed (PC, PS3 и Xbox 360) и продолжение линейки Tom Clancy`s Splinter Cell: Conviction. И если о первой мы знаем сейчас уже достаточно, чтобы не сомневаться, что это будет настоящий мультиплатформенный хит, то про новую часть Splinter Cell под рабочим названием Conviction известно пока еще очень мало.







Что ни игра, то всемирно известный брэнд.



Примерная дата – 2007-2008 год, планируемый выход – эксклюзивно на Xbox 360 и PC, «пламенный мотор» Unreal 3 Engine и обещание полностью переработать геймплей. Новые подробности мы, поверьте, узнаем уже очень скоро. Учтите, что в этом рассказе мы не коснулись многочисленных дополнений и просто не столь известных проектов, которых у студии вышло великое множество.

Страна кленовых листьев

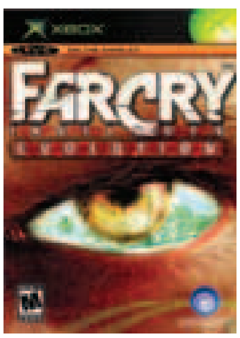
Примечателен тот факт, что Ubisoft Montreal не была бы такой, какой мы ее знаем, без поддержки канадского правительства. Весной 2005 года, когда крупнейший независимый издатель в мире, Electronic Arts, активно начал скупать акции своего конкурента – Ubisoft, который тогда находился в незавидном финансовом положении, правительство Канады оказало помощь монреальскому отделению Ubisoft. Оно оплатило покупку новых компьютеров и оргтехники, а также поддержало открытие в двух ведущих канадских университетах факультетов по подготовке специалистов для игровой индустрии. Также правительство Канады в публичных заявлениях не скрывает планов по превращению Ubisoft Montreal в «крупнейшую студию в мире по производству интерактивных развлечений».
Хотя производственные мощности студии наращивались в основном благодаря найму новых сотрудников, а не в результате покупки целых компаний и превращения их во внутренние отделы, как порой поступает EA (например, с Westwood Studios, ставшей EA Los Angeles), в марте 2005 произошло еще одно знаменательное событие. Ubisoft приобрела независимую студию MC2-Microids, создавшую Still Life, Syberia и Syberia 2, и перевела весь персонал в Ubisoft Montreal.

Даешь 3000 человек к 2013 году?

Но на этом развитие останавливаться даже не собирается. Уже сейчас Ubisoft, всерьез настроенная завоевать пальму первенства в next-gen гонке, объявила, что в ее планах на ближайшие 6 лет расширение штата еще на 500 человек. А также рапортовала о получении гранта от правительства и субсидий на открытие собственной полноценной CGI-студии по производству полнометражных видеороликов для игр (например, Assassin`s Creed). Причем руководство уже присматривает кадры из Голливуда и других ведущих анимационных компаний Северной Америки.

P.S.

На Монреале экспансия французов на канадский рынок отнюдь не заканчивается. Ubisoft Quebec открыла двери 1 июня 2005. Сейчас число сотрудников уже подобралось к двум сотням, а сама студия работает над неанонсированными AAA-проектами. СИ





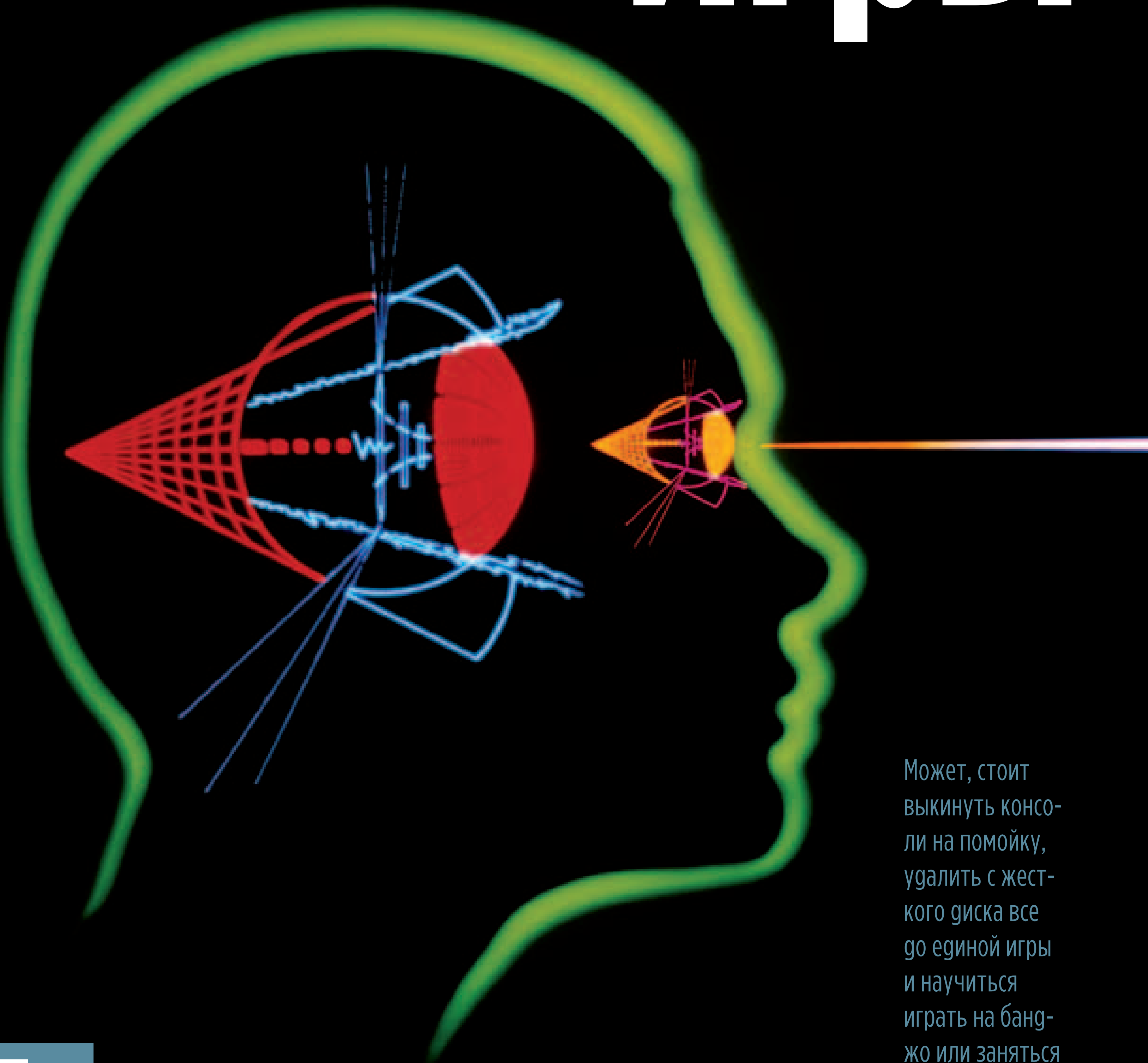




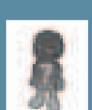


Wii™
wii.nintendo.ru
© Nintendo. TM Nintendo Wii и логотип Wii являются зарегистрированными товарными знаками, принадлежащими корпорации Nintendo или ее подразделениям на территории Америки, Европы и других стран.
Официальный дистрибьютор Nintendo на территории России «ND Видеоигры»; www.nintendo.ru
The Legend of Zelda: Twilight Princess © 2007 Nintendo
Excite Truck © 2007 Nintendo
Rayman Raving Rabbids © 2007 Ubisoft Entertainment
All Rights Reserved. Rayman, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.
Trauma Center: Second
© 2006, 2007 ATLUS. Tra
Wii Sports © 2007 Nintendo
0:18
Red Steel
© 2007 Ubi

Игры

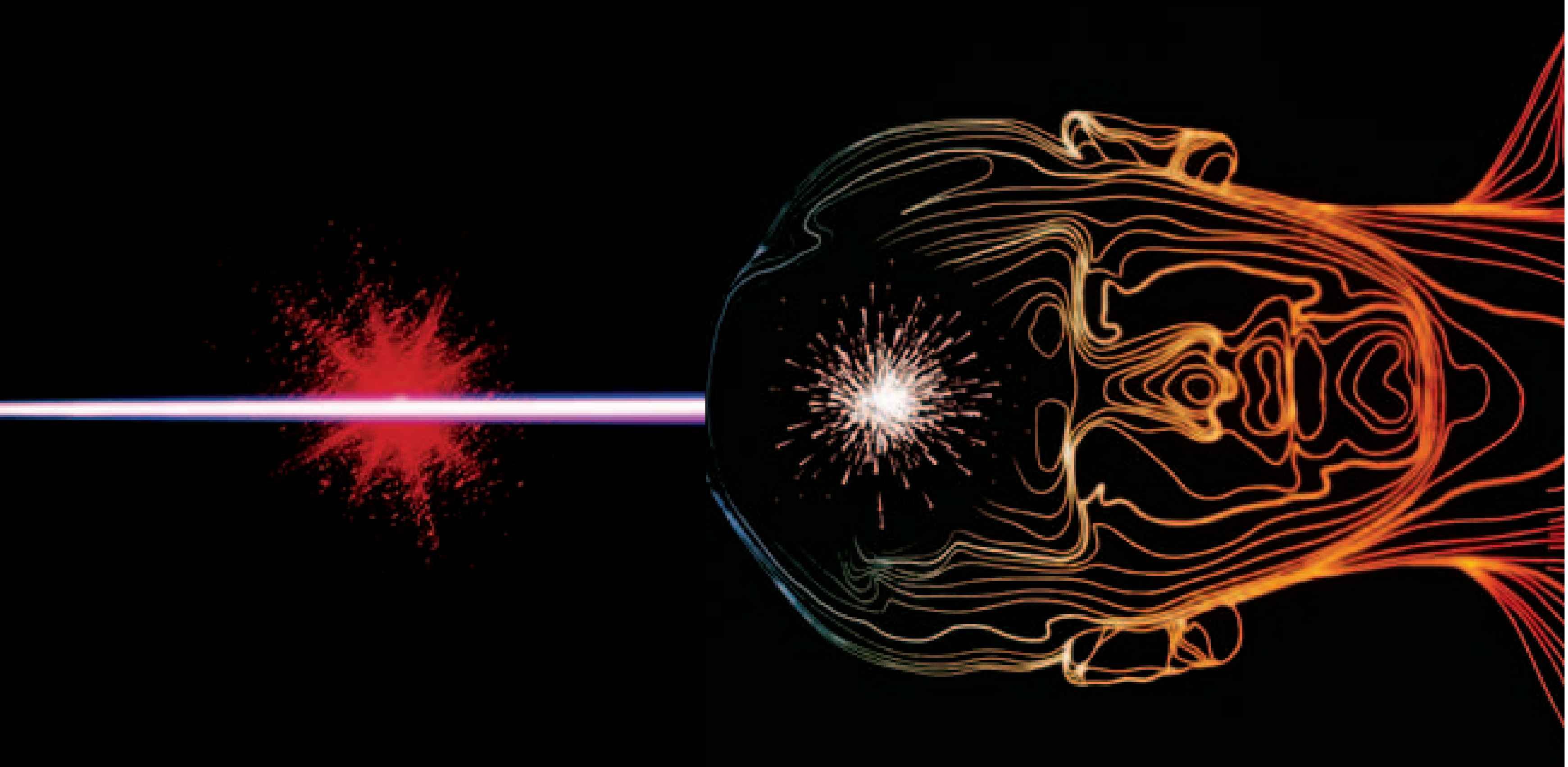


Может, стоит выкинуть консоли на помойку, удалить с жесткого диска все до единой игры и научиться играть на банджо или заняться керлингом?



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

и здоровье

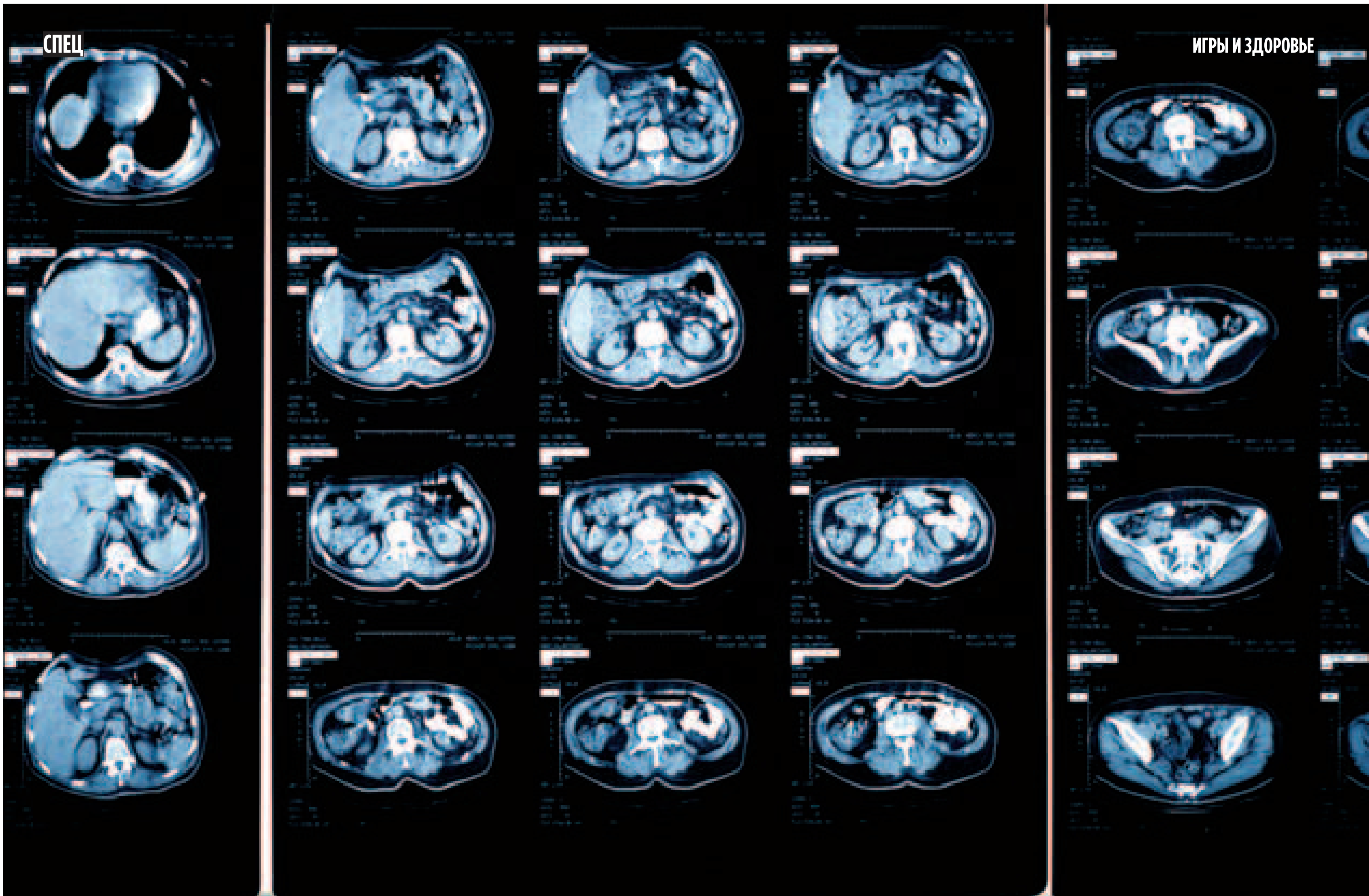


С возросшей популярностью видеоигр участились и разговоры об их вреде: как для психики, так и для физического здоровья. Слухи о том, как прохождение Final Fantasy VIII приводит к самоубийствам, а виртуальные перестрелки превращают людей в невиртуальных инвалидов, плодятся с не меньшей скоростью, чем городские легенды о гигантских крысах в метро. Где же она, правда? Может, стоит выкинуть консоли на помойку, удалить с жесткого диска все до единой игры («Косынка»? «Сапер»?! Долой! Игры – зло!) и научиться играть на банджо или заняться керлингом?

Отделить истину от вымысла мы и попытаемся в нашей статье, проанализировав мнения и результаты исследований медиков-специалистов. Причем сперва те, что относятся к телесным недугам, оставив «чудовищ, порожденных сном разума» на потом.

Итак, какая геймерская болячка вспоминается в первую очередь? Естественно, расстройство зрения, которое в 90-х годах окрестили компьютерным зрительным синдромом (computer vision syndrome). Распознается оно по следующим симптомам: затуманиванию зрения, медленной перефокусировке с ближних объектов на дальние, двоению предметов, жжению в глазах, ощущению песка под веками, боли при движении глазных яблок и их покраснению. Эти явления называют астенопией («слабость глаза» в переводе с греческого), и возникает она не только при работе перед монитором или игрой за телевизором, но и при чтении. Дело в том, что в этих ситуациях мы надолго сосредотачиваем взгляд, и глазные и внутриглазные мышцы остаются неподвижными, слабеют, что приводит к близорукости. Профилактические меры известны всем, хотя пользуются ими единицы: глаза должны находиться на расстоянии не менее 30 сантиметров от дисплея (или книги); кроме того, необходимо как можно чаще смотреть в окно или хотя бы в дальнюю часть комнаты. Однако монитор, в отличие от книги, сам по себе является источником света (т.н. прибор активного контраста), что только добавляет сложностей. Во-первых, блики на экране мешают разглядеть изображение: люди начинают жмуриться, поворачивать голову, шею, а то и весь корпус. Во-вторых, ученые из Университета штата Огайо (Ohio State University) выяснили, что, глядя на дисплей, абсолютное большинство пользователей щурятся. Часто они этого сами не замечают, а прищуривание – незначительно, но даже в таком случае частота моргания уменьшается в два раза. Это может привести к сухости глаз, которая, в свою очередь, становится причиной зрительного дискомфорта и астенопии. Американским исследователям выход из ситуации видится в создании мониторов, подстраивающих контрастность и яркость под индивидуального пользователя, но офтальмологи советуют установить монитор так, чтобы смотреть на него прямо или сверху вниз, и при первых же симптомах сухости глаз поморгать и повращать глазами с опущенными веками.

Что касается различий между ЭЛТ- и LCD-мониторами, они не так очевидны как кажется. Согласно распространенному мнению, для человека опасно



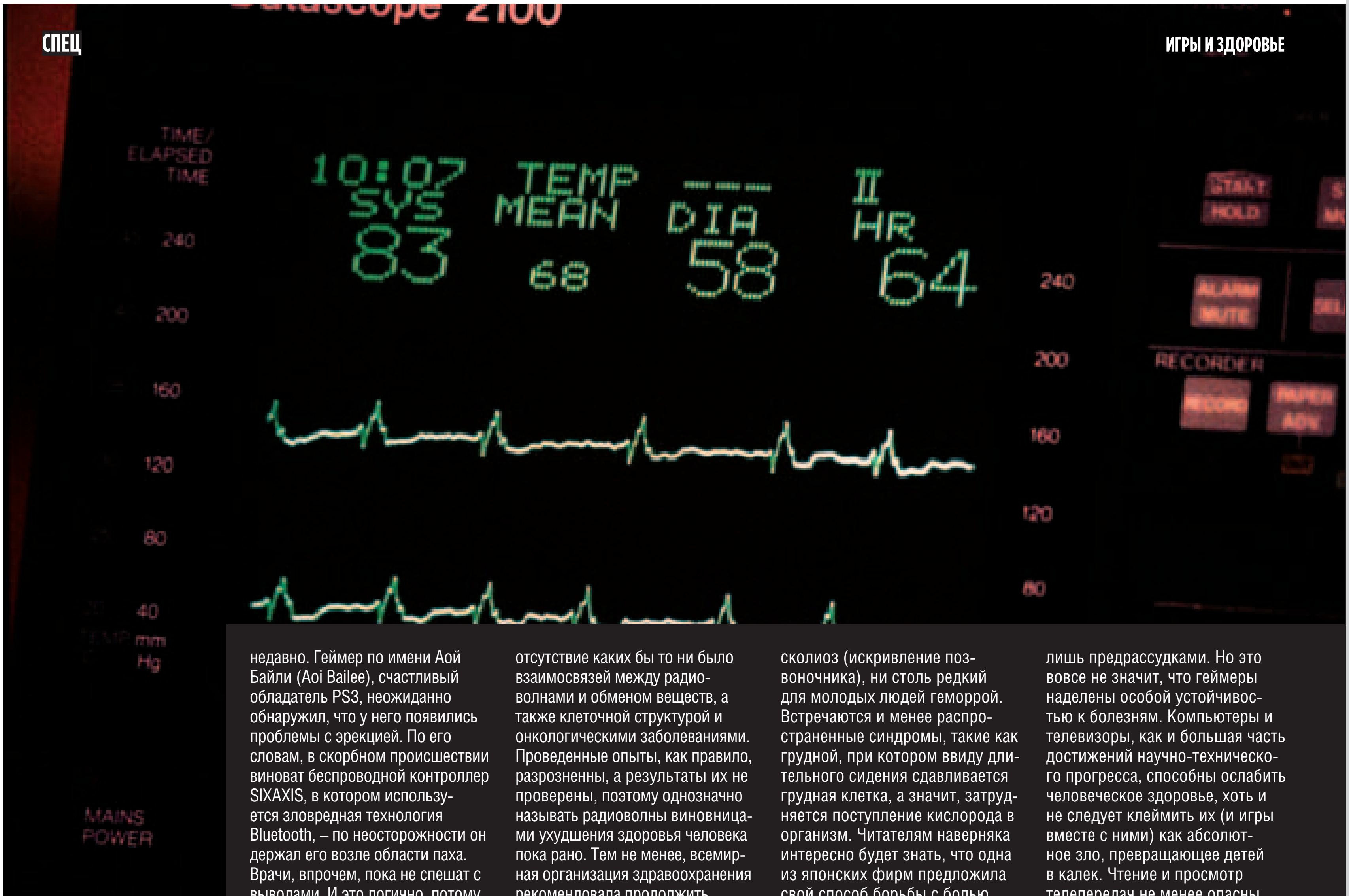


излучение от первых, хотя не исключено, что это всего лишь рекламный ход. Чисто физически речь может идти либо о тормозном излучении электронов, разогнанных с катоднолучевой трубки на экран, либо об электромагнитном излучении трансформаторов и отклоняющих катушек. Однако о силе и вреде второго благодаря стандартам TCO говорить не приходится, а первое поглощается несколькими сантиметрами воздуха, так что единственный совет – не тыкаться носом в монитор. Во всяком случае, доподлинно не известно о пострадавших от этого пресловутого излучения. Кстати, Национальный институт профессиональной безопасности и здоровья (США) (National Institute for Occupational Safety and Health) в 1997 году опубликовал исследование, не выявившее никакой связи между работой за компьютером и аномалиями развития плода беременных женщин; а Всемирная организация здравоохранения подтвердила, что компьютеры неповинны в раковых и сердечно-сосудистых заболеваниях. Фактически эти и другие исследования доказали мифическую сущность какого бы то ни было вредоносного излучения, исходящего как от монитора, так и от

системного блока вообще. Зато низкая частота вертикальной развертки ЭЛТ-монитора действительно идет не на пользу здоровью: вызывает раздражительность, нервное напряжение и даже головные боли. Устройство сконструировано таким образом, что луч проходит по экрану сверху вниз, обновляя изображение, и из-за инерционности зрения (если закрыть глаза, на мгновенье можно увидеть контуры окружения) на низких частотах мы замечаем мерцание, которое пропадает с повышением частоты (нормальной считается частота в 85 Гц, что для современных ЭЛТ-монитров – проще простого)
Существует мнение, что мелькание дисплея может спровоцировать эпилептический приступ или отрицательно повлиять на течение эпилепсии, но ни то, ни другое так и не было доказано. Даже повышенная чувствительность к мельканиям – не повод полностью отказываться от игр, если внимательно подойти к подбору дисплея и самих проектов.
Кроме того, группа ученых из Швеции сделала выводы о влиянии мониторов на появление аллергии, головную боль и кожный зуд. Как оказалось, при включении монитора пластик нагревается и выделяет трифенил фосфат, как раз вызывающий аллергическую реакцию. Впрочем, эта беда, судя по всему, не носит массовый характер.
Другой недуг, о котором много говорят, – карпальный туннельный синдром, он же синдром запястного канала (carpal tunnel syndrome, CTS). Больные жалуются на ослабление рук и пальцев, их онемение, неприятные ощущения в области запястья, а также боль при попытке поднять тяжелый предмет. Таковы побочные эффекты от сужения канала, в котором находится срединный нерв, проходящий через запястье между тремя костными стенками и поперечной связкой. Вызывает сужение неудобное положение ладони, частые монотонные сгибания и разгибания руки в области запястья и однообразные нагрузки на одни и те же группы мышц, так что страдают этим заболеванием, например, заводские рабочие. Распространено мнение, что «туннельный синдром» – заодно бич и офисных служащих, однако споры об этом не утихают до сих пор. Например, в 1997 году Национальный институт профессиональной безопасности и здравоохранения США в исследовании связи CTS и определенных профессий, не упомянул тружеников мыши и клавиатуры. Позднее Гарвардская школа медицины (Harvard Medical School) опубликовала отчет, основывавшийся на исследованиях 2001 и 2003 годов, в котором утверждалось, что работа на компьютере не является причиной туннельного синдрома. Однако Канадский центр профессионального здоровья и безопасности (Canadian Center Occupational Health and Safety), как и некоторые другие организации, считает, что неправильное обустройство рабочего места вполне может вызвать не только туннельный синдром, но и расстройства плечевой и шейной мускулатуры. Канадцы дают ряд советов: пользуйтесь подставкой для рук на клавиатуре и ковриком для мыши с подушечкой, а также не забывайте делать перерывы в работе и разминать запястье. Как бы там ни было, создание эргономичной и совершенно безопасной мыши с «горбиком» продолжается до сих пор.
Надо отметить, что приверженцам консолей рано облегченно выдыхать, ведь они находятся в зоне риска вибрационной болезни. Это профессиональное заболевание лесорубов, трактористов, людей, работающих за станком, и прочих, чья деятельность неразрывно связана с вибрацией. Рабочие, подвергавшиеся вибрации в течение 3-15 лет, жалуются на снижение силы, отечность, характерные боли, дрожание рук. Кто бы мог подумать, что в 2002 году врачи в детской больнице в Ливерпуле примут пациента с разновидностью этой болезни – вибрационным поражением рук (hand-arm vibration syndrome). Им оказался 15-летний подросток, по 7 часов в день проводивший за Sony PlayStation. Исследования не выявили никаких травм у пациента и сделали вывод, что виной всему послужила именно вибрация геймпада. После этого случая Sony порекомендовала владельцам Playstation делать 15-минутный перерыв после каждого часа игры. Во всяком случае, тогдашний глава Sony по связям с общественностью в Великобритании Дэвид Уилсон (David Wilson) заявил, что ничего подобного с собственными тестерами компании не случалось, а уж «они играют больше, чем кто бы то ни было». Хотя этот инцидент – скорей исключение из правил, а не обыденное происшествие, поневоле задумаешься, так ли уж плохо исчезновение вибрации из PS3.
Еще один скандал вокруг Sony произошел в Японии совсем

Рабочие, подвергавшиеся вибрации в течение 3 – 15 лет, жалуются на снижение силы, отечность, характерные боли, дрожание рук.





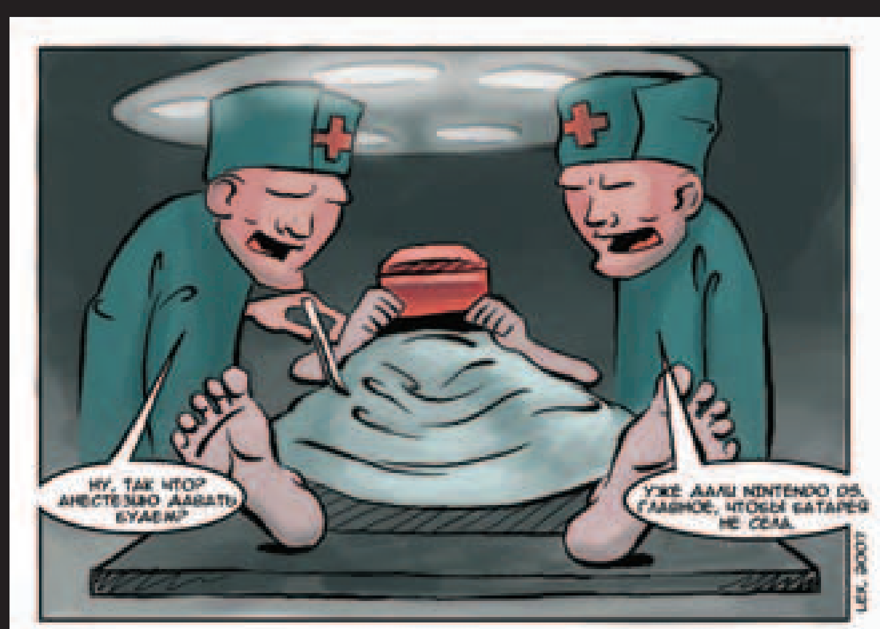
недавно. Геймер по имени Аой Байли (Aoi Bailee), счастливый обладатель PS3, неожиданно обнаружил, что у него появились проблемы с эрекцией. По его словам, в скорбном происшествии виноват беспроводной контроллер SIXAXIS, в котором используется зловредная технология Bluetooth, – по неосторожности он держал его возле области паха. Врачи, впрочем, пока не спешат с выводами. И это логично, потому что консоль проживала дома у Аой максимум четыре месяца, а многие другие люди носят в карманах брюк мобильные телефоны годами, и не жалуются. К тому же вопрос влияния радиоволн на организм человека остается спорным. В то время как одни ученые видят в них причину и головных болей, и опухолей мозга, и повышения числа разрывов нити ДНК, другие доказывают отсутствие каких бы то ни было взаимосвязей между радиоволнами и обменом веществ, а также клеточной структурой и онкологическими заболеваниями. Проведенные опыты, как правило, разрозненны, а результаты их не проверены, поэтому однозначно называть радиоволны виновницами ухудшения здоровья человека пока рано. Тем не менее, всемирная организация здравоохранения рекомендовала продолжить исследования этой проблемы.

Для всех геймеров, пренебрегающих спортом и утренней зарядкой, не должны быть откровением (если вы не поклонник Wii или Dance Dance Revolution, разумеется) ни гиподинамия, т.е. нарушения функционирования организма при ограничении двигательной активности (отеки и онемения ног, общая слабость, снижение выносливости), ни сколиоз (искривление позвоночника), ни столь редкий для молодых людей геморрой. Встречаются и менее распространенные синдромы, такие как грудной, при котором ввиду длительного сидения сдавливается грудная клетка, а значит, затрудняется поступление кислорода в организм. Читателям наверняка интересно будет знать, что одна из японских фирм предложила свой способ борьбы с болью в спине и шее после продолжительной игры на консолях: подушку, позволяющую держать спину и голову в удобном положении, с углублениями для рук по бокам и специальной подставкой для подбородка. Но насколько она удобна на самом деле, остается вопросом.

Как видно, многие расхожие мнения касательно влияния игр на человека оказались лишь предрассудками. Но это вовсе не значит, что геймеры наделены особой устойчивостью к болезням. Компьютеры и телевизоры, как и большая часть достижений научно-технического прогресса, способны ослабить человеческое здоровье, хоть и не следует клеймить их (и игры вместе с ними) как абсолютное зло, превращающее детей в калек. Чтение и просмотр телепередач не менее опасны для нашего зрения, чтобы стать импотентом, не обязательно обзаводиться PS3, туннельный синдром можно заполучить еще тысячей и одним способом, а гиподинамии и сколиозу точно так же подвержены, к примеру, водители. Абсолютно здоровых людей не бывает, надо лишь помнить, что игры – всего лишь один из источников повышенного риска. **СИ**

Чтение и просмотр телепередач не менее опасны для нашего зрения, чем игры.







ГЛЮК'OZА®
ACTION
КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ
УДАРНЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ
МОНОЛИТ
gfi
РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

СОДЕРЖАНИЕ

MotorStorm




Тайна Острова Сокровищ
От создателей суперхита
«Возвращение на Таинственный Остров»
Новые приключения старых героев!
NOBILIS
© 2007 Nobilis. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All the other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»
Розничная продажа в магазинах фирмы
РЕКЛАМА

MotorStorm

БЕЗУМИЕ ВНУТРЕННЕГО СГОРАНИЯ

ОТЛИЧНО



РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** racing.offroad
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCE
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Evolution Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12
- **ОНЛАЙН:** http://www.motorstorm.com

Автор: Игорь Сонин zontique@gameland.ru

Однажды в «Обратную связь» пришла и такая SMS: «Почему вы не пишете про MotorStorm? Или вы специально рассказываете только про плохие игры для PS3?» Так вот: пишем. И нет, не специально. Как получилось, что игры для PS3 сейчас не очень хорошие – тема для другой статьи, тема этой – MotorStorm. Еще два года назад, когда на E3 показали первые ролики с PS3 и MotorStorm поставили в один ряд с Killzone 2, всем сразу стало понятно: MotorStorm не может подвести. По ней будут оценивать возможности консоли. Сегодня это третий блокбастер (после Resistance: Fall of Man и Virtua Fighter 5), который можно с чистым сердцем порекомендовать каждому владельцу PlayStation 3. Обошлось без сюрпризов: игра должна была стать хорошей, она и стала.

Сюжет, скажем так, есть. В Долине монументов (штат Юта) собирается толпа отморозков на грузовиках, раллийных авто, багги, квадро- (они же ATV) и мотоциклах и решает устроить фестиваль. Сказано – сделано: и вот уже перед игроком одиночная кампания из нескольких десятков заездов. Во многих из них выбор ограничен, хочешь не хочешь, а поезжай, скажем, на багги. В других царит свобода и разрешено газануть на чем угодно. Грузовики тяжелые и неподъемные, прыгают с трамплинов ну очень неохотно, зато, как говорит пословица, «танки грязи не боятся». И не только грязи: для грузовика помехой на дороге может стать только другой грузовик. Владельцем легковых авто проще: они уже могут поднять свое средство передвижения в воздух (если как следует разгонятся) и не теряют управления в грязи. Багги – промежуточное звено между нормальной машиной и квадроциклом. Мотовездеход еще гарантирует водителю хоть какой-то шанс проехать гонку без аварии: он достаточно легок, но еще сохраняет устойчивость на поворотах. Мотоциклистов здесь называют «одноразовыми» – они в воздухе проводят



Грузовики – самые мощные и самые скучные машины в игре. «Рожденный ползать летать не может» – это про них.

Каждый гонщик делает это

Несмотря на все старания разработчиков, в игре остался один очень неприятный просчет. Дело в том, что любой нечестный гонщик может использовать суперускорение сколько угодно – для этого нужно не зажимать соответствующую кнопку, а давить на нее ритмично. Из-под машины не вырывается пламя, датчик перегрева в правом нижнем углу молчит, и вы не видите знакомого эффекта размытия картинки, но тем не менее получите заветное ускорение! В сетевой игре этим нечестным приемом пользуются все кому не лень, а разработчики обещают к середине мая подготовить патч, исправляющий эту и некоторые другие ошибки (игра перестанет портить свои же сохранения при некорректном выходе; изменится система онлайновых рейтингов, будет улучшен сетевой мультиплеер и интерфейс онлайновых матчей). На момент сдачи материала заплатка опубликована не была.



1 ИГРА НОМЕРА

больше времени, чем на земле. Им это только на руку: бортоваться с автомобилями – затея безнадежная. Садясь за руль мотоцикла, вы обрекаете себя на очень увлекательную гонку: скорость высока, но и шанс потерять управление весьма реален.

Впрочем, удивительно не то, что в игре так много средств передвижения, а то, как разработчикам удалось найти баланс между всеми ними. На каждой трассе несколько путей прохождения: есть маршруты в грязных канавах (для грузовиков), есть мосты, проложенные чуть ли не на высоте птичьего полета (для мотоциклистов-смертничков), есть дороги по узким, но сухим горным кручам (для легковушек). Конечно, никто вас не ограничивает: хотите пахать грязь на мотоцикле – дело ваше, но добиться победы таким образом будет очень непросто. На экранах загрузки вам подскажут, какие машины годятся для каких маршрутов, а на трассах расставлены желтые знаки-указатели, подсказывающие, куда двигать тому или иному виду транспорта. При этом все пути проложены в одном направлении и постоянно пересекаются. Особенно смешно гонять по низинам на грузовике – знаешь, что вот здесь над тобой будут пролетать мотоциклисты (возможно, еще живые), а вот отсюда на трассу спрыгивают багги и, если правильно подъехать, их можно смешно вытолкнуть в кювет.

Будете запускать MotorStrom в первый раз – не поленитесь, переключите вид на режим «от первого лица». Играть в нем не очень удобно, чужие машины загораживают почти весь обзор, но как же эффектно игра выглядит с видом «с капота»! Сразу почему-то вспоминается «Безумный Макс» с его автомобильным беспределом и – вот уж не ждали – тот самый первый трейлер MotorStorm с E3, которому никто все равно не поверил. Трейлер в самом деле был подставной, но сегодняшняя игра выглядит не хуже и как нельзя более точно передает тот дух, который тогда царил на дороге. Перед вами – красная

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Блестящий геймдизайн самих гонок, впечатляющая графика, грамотные трассы, убойный «металлический» саундтрек.

МИНУСЫ
Отсутствие каких-либо альтернативных режимов (как следствие – утомительная одиночная кампания), не особенно удобный сетевой интерфейс, слишком долгие подгрузки с диска. Кроме онлайна – никакой возможности покататься с друзьями.

РЕЗЮМЕ
Гонки в MotorStorm – лучше и не придумаешь. Впечатление портит лишь десяток маленьких «но».



Экран выбора машины грузится секунд по пять. Спрашивается: что здесь такого, чтобы столько грузиться?



Следы от колес остаются не только на грязи, но и на земле. На грязи их просто лучше видно.

Трасса во время гонки









пустыня, рядом разбрасывают грязь автомобили противников, суетятся ловкие мотоциклы, возвышаются массивные грузовики. Через полминуты гонки никто не обращает внимания на цвет машины и модные наклейки на кузове: все средства передвижения покрыты ровным слоем коричневого дорожного дерьма, и это придает состязанию особенную пикантность. Старт с видом «от первого лица» – песня. Машины не умещаются на трассе, грузовик, бортующий слева, загораживает добрую половину экрана, откуда-то сверху приземляются перед твоим капотом мотоциклисты, справа кто-то уже догонялся и катится по земле, собирая пыль. Аварии – красотища; каждая машина – не монолитный обмылок, как во многих других играх, а сложный агрегат, собранный из деталей всех мастей и размеров. Взрыв! – и мотор, оси, двери, крылья, колеса, спойлеры, стекла, решетки – все разлетается по сторонам, стучит по чужим бамперам, скачет по земле. Остается пожелать только одного: чтобы в следующий раз нам позволили смотреть на трассу из кабины, через забрызганное грязью стекло.

Сейчас же гонять приходится с обычным видом сзади и сверху, особенно поначалу, чтобы хоть как-то видеть трассу со всеми ее подлостями, развилками и изгибами. В основе выигрышной стратегии – три принципа. Во-первых, нужно выбрать средство передвижения, пригодное для данной трассы. Во-вторых, найти маршрут, подходящий для этого средства передвижения. В-третьих, грамотно использовать ускорение (boost) на пути к финишу. Слева внизу расположен индикатор нагрева двигателя. Чем дольше давишь на газ, тем сильнее греется мотор. В опасной зоне машина оставляет за собой след пламени, и это знак: пора отпускать педаль. Если продолжить насилие над движком, то машина не выдержит и рассыплется в снопе искр на радость соперникам. Отсюда вывод: кто умело пользуется ускорением – приезжает первым; кто неумело – превращается в огненный шар. Это, впрочем, не означает безоговорочного проигрыша – «погибший» возвращается на трассу через несколько секунд и продолжает гонку.

Что касается картинки, то MotorStorm полностью оправдывает свое появление на PlayStation 3. Трассы огромны, глубина видимости – до горизонта, машины выглядят ну точно как настоящие. Особенно хороша грязь, как та, что еще лежит на дороге, так и та, что уже украшает борта вашей машины. Модель повреждений очень подробна, и любое столкно-

Мотоциклистов здесь называют «одноразовыми» – они в воздухе проводят больше времени, чем на земле.



В любой момент вы можете поставить игру на паузу и вертеть камеру, выбирая лучший ракурс.





«Настоящий» вид из кабины сделал бы эту картинку гораздо зрелищнее. Даже жалко, что его нет в игре. Есть вид с капота, он тоже ничего.



вение оставляет след на машине. На трассе появляются следы от колес – на них вы насмотритесь после первого круга. Очень хороши закаты, да и вообще эффекты освещения – как на подбор. Водители, особенно мотоциклисты, вертят головами и провожают аварии взглядами, как живые (только что не матерятся). Автомобильное побоище сопровождает жесткий металл от известных групп. В саундтреке MotorStorm можно услышать Slipknot, Nirvana, Queens of the Stone Age, Monster Magnet, Pendulum и много кого еще – более удачной звуковой дорожки, наверное, и пожелать нельзя.

И хотя сами гонки можно описывать только в превосходных степенях, вскоре начинаешь чувствовать, что игра утомляет. Одиночная кампания составлена из нескольких десятков заездов разной сложности. Других режимов игры просто нет, а те «новые» средства передвижения, которые становятся доступны по ходу кампании, мало чем отличаются от уже знакомых. Есть только обычная гонка, и именно ею вам придется развлекаться всякий раз, когда только ни включите MotorStorm. Трасс – всего восемь, а через некоторое время начинает хотеться какого-то разнообразия. Можно же было придумать гонки на выживание, где у каждого игрока по одной жизни; состяза-



Слева стоит щит, на котором в реальном времени транслируется ваша гонка. Справа – указатель: сейчас будем прыгать.

Игровая физика на примере закона сохранения импульса










Обратите внимание, как тщательно проработано днище авто.



СЕКРЕТ!

Чтобы открыть все доступные в одиночной кампании гонки и машины, в главном меню одновременно зажмите все четыре шифта (L1, L2, R1, R2). Не отпуская эти четыре кнопки, направьте левую аналоговую рукоятку вниз, а правую – вверх, и нажмите на них тоже. Если все сделано правильно, раздастся специальный «дзынь», и в сингле вы сможете выбирать любой уровень, какой захотите.


К середине гонки вы забудете, какого цвета была ваша машина.


После каждой аварии на трассе появляется очень много лишнего металлолома.

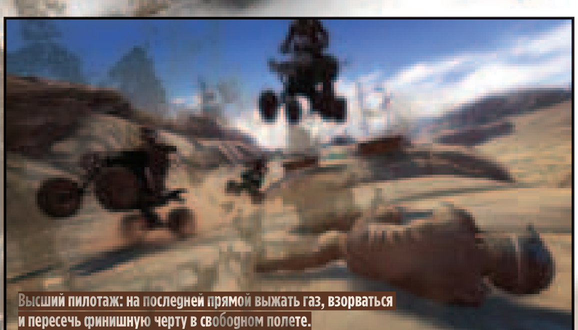


Через полминуты гонки все машины покрыты ровным слоем коричневого дорожного дерьма, что придает состязанию особенную пикантность.

ние для дальнобойщиков – кто прищучит больше мотоциклистов за гонку; мотовездеходный мордобой, превращающий игру в Road Rash (да, специальная кнопка «ударить соседа» есть!). Но нет даже банального режима Time Trial, заездов на время, – казалось бы, неужели это было сложно воплотить? Разработчики, видимо, решили, что обычных гонок нам хватит с лихвой. Еще придеремся к непростительно долгим загрузкам перед и на экране выбора машины – хваленый Blu-ray, может, и объемен, но не особенно быстр. Поддержка гироскопов в Sixaxis реализована через пень-колоду – она есть, но управлять машиной, поворачивая геймпад в руках, довольно сложно и неудобно, и пользоваться такой схемой вряд ли кто-то захочет. Нет режима split-screen, и поиграть вдвоем с приятелем на одной консоли невозможно – не то чтобы серьезный недостаток, а все равно неприятно.

Описанная «проблема одного режима» ощущается и в онлайне. Гоняться очень весело и интересно – первое время. Потом вы учите восемь трасс наизусть, становитесь мастером и – что дальше? Одни и те же гонки на уже знакомых трассах. Интерфейс поиска и выбора матчей оставляет желать много лучшего, и разобраться, с кем и как вы будете играть, получается отнюдь не с первого раза. Кроме того, при игре по сети, когда каждая ошибка может стоить победы, становятся очевидны более мелкие огрехи: часто, налетев на какую-то крошечную кочку, о существовании которой никогда и не подозревал, слетаешь с дороги, пять секунд кувыркаешься в воздухе, еще пять скользишь по земле, а потом еще и разгоняешься с места – такой задержки вполне достаточно, чтобы скинуть лидера на последнее место в гонке. Игроки-профи реже делают такие ошибки: они знают, где спрятаны невидимые кочки, и ездят осторожно. Тут другая беда – оказавшись на старте в последнем ряду и проехав трассу идеально, можешь и не догнать лидера только потому, что он тоже ехал безошибочно – так почему, при прочих равных, победить должен именно он?

MotorStorm с блеском проходит самый сложный тест – тест «на обычных людях». Стоит запустить игру на редакционной PS3, и к тебе обязательно обратится кто-то, случайно проходивший мимо и увидевший на экране такую красоту. Графика очень хороша, да и геймплей очаровывает, но только на пару-тройку часов. За это время вы увидите все, что есть в игре, и дальше останется только повторение пройденного да шлифовка навыков в онлайне. Даже удивительно, как такая грамотная и продуманная гонка могла выйти с единственным режимом игры. Он хорош, но его мало. Есть мнение, что разработчики сознательно концентрировали внимание именно на гонках, чтобы в патчах, дополнениях и сиквелах добавлять свежатинку. Если так, то свою работу они выполнили по высшему разряду. Вспоминая первые ролики игр для PlayStation 3, показанные в 2005 году на E3, можно сказать: MotorStorm держит заданную тогда планку. Глядишь, и новый Killzone окажется не хуже своего промо-ролика. СИ


Высший пилотаж: на последней прямой выжать газ, взорваться и пересечь финишную черту в свободном полете.

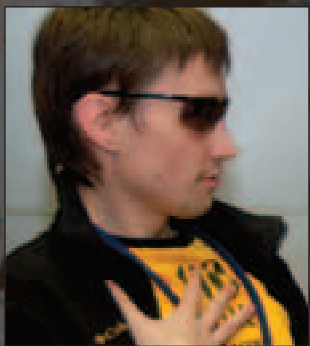
Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Игорь Сонин

sonin@gameland.ru



СТАТУС: спецкор-респондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Человек-зонт. С детства интересуется Японией и ее идиотской поп-культурой, знает, как на дивном языке сказать «вкусная хурма». Любимый сериал – Metal Gear Solid; предпочитает английские или японские версии в зависимости от качества озвучки. Любит игры, которые делают жизнь интересней. Остальные не любит.

ГЕЙМПЛЕЙ

Одна из лучших гоночных игр последнего времени, и точка. Физический движок и модель повреждений по-симуляторному серьезны, трассы огромны и очень грамотно спланированы, соревноваться с другими самоубийцами – одно удовольствие. Но восемь гоночных треков и один режим игры – это в наше время и на PlayStation 3 как-то несерьезно.

ГРАФИКА

Приз за самую реалистичную грязюку в видеоиграх. В ней остаются следы, она пачкает машины и мотоциклы и даже липнет на экран камеры. Автомобили – очень красивые и тщательно проработанные. Трассы – не очень, особенно если разглядывать их вблизи. И сделайте одолжение: попробуйте вид «с капота» – дух захватывает.

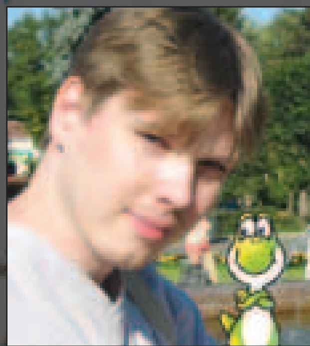
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Такое ощущение, что разработчики придумали отличную концепцию для гонок, а потом вдруг решили больше ничего не придумывать. Уверен, анонс сиквела или дополнения не заставит себя ждать. Высокое качество игры их немного оправдывает, но это еще не повод два раза платить за одни и те же гонки.

ВЕРДИКТ 8.5

Артем Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС: редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Субъективно, MotorStorm куда ближе к раллийным «как-бы-симуляторам», нежели к Burnout, с которой ее принято сравнивать. К сожалению, не всегда понятно, заедет машинка на камушек или разобьется о него вдребезги. Трасс катастрофически мало (ну почему всего восемь?!), вида из кокпита нет (ну что им стоило, а?!). Но самое страшное – никакого split-screen!

ГРАФИКА

С одной стороны, и физика более чем пристойная, и машинки красивые, и прорисовка до горизонта. С другой… геометрия отдельных скал, мягко говоря, удивляет, растянутые на этих скалах текстуры – огорчают. «Ужасно грязная дорога» на поверку оказывается нарисованной на плоской «фанере», а все эти комки и брызги рождаются прямо из воздуха.

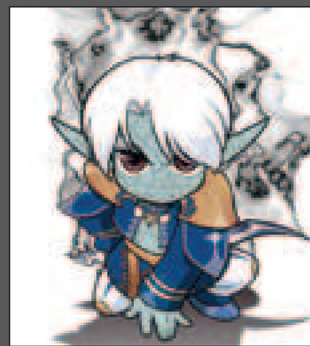
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Круто! По-настоящему круто! Эту игру однозначно нужно покупать вместе с консолью. Просто не ждите от нее многого – она ужасно увлечет на денек-другой и тихо скончается в надежде на сетевое дополнение. Если его не будет – позор издателю. Если будет и хорошее – «авансовая» оценка выставлена не зря.

ВЕРДИКТ 8.5

Михаил Разумкин

razun@gameland.ru



СТАТУС: биг босс

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Castlevania: SotN, Metroid Prime

Обожает тактические RPG и скролшутеры, типа Panzer Dragoon. Одной из лучших игр считает Castlevania: Symphony of the Night. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

ГЕЙМПЛЕЙ

Хорошая управляемость в сочетании с аркадностью игрового процесса мгновенно затягивают в виртуальный омут. Оторваться практически невозможно. А разнообразие дизайна трасс, умные противники и удачный баланс гоночных средств, одновременно участвующих в гонке, лишь подливают масла в огонь.

ГРАФИКА

Пусть без некторых огрехов, вроде текстур низкого разрешения, периодически вылезающих на передний план, не всегда удачного освещения и «плоской» грязи, и не обошлось, именно так должны выглядеть next-gen игры. Остается лишь посетовать на непонятное отсутствие полноценного высокого разрешения.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Превосходная вариация на тему Burnout в формате бездорожья, сочетающая красивую картинку, простоту освоения геймплея, невероятный азарт и неплохой потенциал по мультиплееру. Разве что режима сдвоенного экрана сильно не хватает. Однозначная рекомендация к приобретению для всех владельцев PS3.

ВЕРДИКТ 8.5

Максим Соболев

sobolev@gameland.ru



СТАТУС: менеджер по рекламе

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Caesar III, NFS: Porsche Unleashed

Любит хорошие игры, проверенные временем и друзьями, ибо времени на самостоятельное отделение зерен от плевел совершенно не имеет. Но особенно ему по душе автосимы, экономические симуляторы и RTS. Души не чает в сочетании RPG и action.

ГЕЙМПЛЕЙ

Сюжета нет, но его можно придумать самому. Стать эдаким Mad Max № каким-то и победить всех. Стрелять, жаль, нельзя, зато возможностей спихнуть соперника в пропасть – хоть отбавляй! В процессе игры меняются приоритеты: сначала интересно научиться пользоваться boost'ом, потом – найти именно тот путь прохождения трассы, который приведет к ПОБЕДЕ!

ГРАФИКА

Впечатляет! Почти киношное качество роликов и немного уступающая им графика в игре – это здорово! Можно даже рассмотреть какой именно палец показывает мотоциклист на обгоне. Взрывы, ускорения, мокрая грязь и пыль очень хороши, только световые эффекты за ними не поспевают.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Классная игра с небольшими недостатками. Если нужно отдохнуть, получить удовольствие от картинки на экране, если хочется ненапряжного, но и не скучного геймплея, то смело покупайте MotorStorm. Не зацикливайтесь на мелочах – просто играйте и получайте удовольствие! Не сомневайтесь – от этой игры вы его точно получите.

ВЕРДИКТ 8.5





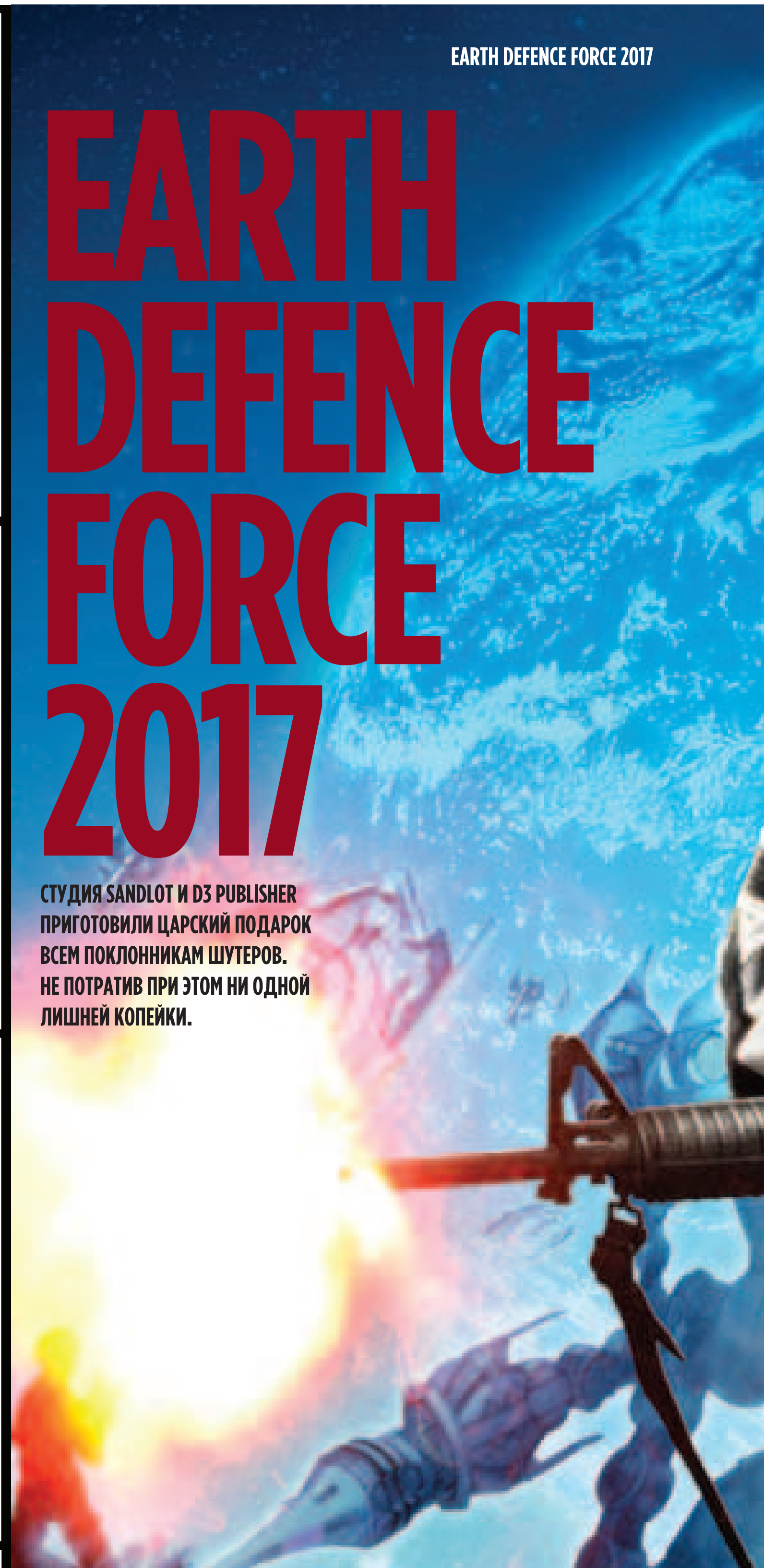
Если не сбить десантный корабль, он так и будет привозить подкрепления – сдержать натиск будет невероятно тяжело.



Для уничтожения воздушных целей пригодится ракетница с самонаводящимися снарядами.



В пещерах темно, страшно, непонятно, куда идти, а инопланетная зараза сыпется даже с потолков.



EARTH DEFENCE FORCE 2017

СТУДИЯ SANDLOT И D3 PUBLISHER ПРИГОТОВИЛИ ЦАРСКИЙ ПОДАРОК ВСЕМ ПОКЛОННИКАМ ШУТЕРОВ. НЕ ПОТРАТИВ ПРИ ЭТОМ НИ ОДНОЙ ЛИШНЕЙ КОПЕЙКИ.

Что бы там ни твердили пессимисты, а игровая индустрия все еще способна преподносить сюрпризы – в том числе и приятные. Казалось бы, чего можно ожидать от игры, которую еще в младенчестве снабдили ярлыком «бюджетная поделка», загодя отправив в ряды аутсайдеров? Опыт подсказывает – НИЧЕГО. Однако в случае с Earth Defence Force 2017 опыт оказывается плохим советчиком. Причем плохим настолько, что доверившись ему, вы рискуете пройти мимо одного из самых любопытных проектов, какие только появлялись на Xbox 360 за все время существования платформы.

Долой сюжет!

Собственно, а зачем вам сюжет? Да еще в шутере про вторжение пришельцев? Правильно, сюжет здесь абсолютно неуместен. И его без лишних разговоров сократили до нескольких статичных картинок в начале плюс коротеньких инструктажей в ходе каждой из миссий. Если начистоту, то даже это в EDF 2017 кажется излишеством. В конце концов, кому интересно слушать радиовопли командиров, когда



Earth Defence Force 2017 – отнюдь не дебютный проект Sandlot. Более того, это даже не первая, а третья игра сериала, начатого еще в 2003 году на PlayStation 2. Первые две части за пределами Японии не появлялись, зато у себя на родине нашли немало поклонников. Что, в конце концов, и сподобило D3 Publisher попытать счастья в США и Европе.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360

ЖАНР:
shooter.third-person.3D

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
D3 Publisher

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
нет

РАЗРАБОТЧИК:
Sandlot

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2

ОНЛАЙН:
http://www.d3p.co.uk

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ОТЛИЧНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ

Невероятно динамичный игровой процесс; пять уровней сложности, тонны всевозможного оружия; в целом отлаженные управление и работа камеры.

МИНУСЫ

Слабоватая графика; неудобное управление техникой; однообразные миссии; плохое звуковое сопровождение.

РЕЗЮМЕ

Старомодный, но безумно увлекательный шутер – для тех, кому по вкусу безостановочный экшн.

в небе над городом парит исполинский звездолет противника, а на улицах мегаполиса не протолкнуться от муравьев размером с троллейбус и гигантских роботов, расстреливающих всех и вся? Нужно действовать – и чем скорее, тем лучше.

Долой героев!

Поклонники харизматичных спасителей человечества, вероятно, будут разочарованы EDF 2017 не меньше, чем любители запутанных историй. Персонаж в игре максимально обезличен, молчалив, никогда не снимает шлема, да и вообще на первый взгляд ничем не отличается от десятков таких же защитников Земли, что суетятся вокруг и мрут как мухи в неравных схватках с инопланетными агрессорами. Пожалуй, главное, что выделяет его на фоне сослуживцев, – достаточно крепкое здоровье. Управляемым компьютером однополчанам обычно хватает одного-двух попаданий для переселения в виртуальный рай, тогда как наш герой порой способен мужественно выстоять под шквальным огнем минуту, а то и больше. Интеллект игрока – второе преимущество безымянного борца с инопланетной нечистью. Увы, но AI в EDF 2017 не блещет умом и сообразительностью: люди под его руководством все как один стремятся погибнуть уже в начале каждого сражения, категорически не желая использовать укрытия, отступать или подбирать аптечки. Поэтому морально готовьтесь к вынужденному одиночеству на поле боя, особенно на поздних этапах.

Долой компромиссы!

В последние годы разработчики все чаще и чаще пытаются объединить в одной игре сразу несколько жанров. Боевик, приключения, головоломки, RPG, платформеры – их бросают в общий котел, чтобы пользователь не заскучал. Но создатели EDF 2017 и в этом не пошли на поводу у моды. Их детище – стопроцентный шутер, и с другими жанрами не желает иметь ничего общего. Ваша первая и единственная задача – стрелять! Стрелять во все, что ползает, летает, бегает, плюется кислотой, извергает паутину, ракеты, лазерные лучи и комки плазмы. Огонь по хитиновым панцирям, ложноножкам, стальной броне, турбинам и жвалам! Врагов нужно подавлять безжалостно – из винтовок, гранатометов, ракетниц,

Тяжела и неказиста жизнь танкиста...

Всевозможные транспортные средства – еще один способ существенно разнообразить пребывание в мире EDF 2017. Однако с местным автопарком у авторов не все вышло гладко. Список техники достаточно стандартный – танк, здоровенный робот, вертолет и юркий мотоцикл. Но дело не в количестве, а в качестве. Танк и робот получились настолько мощными, что через несколько минут вашего пребывания «за рулем» в округе наверняка не останется ни одного «чужого» – да и интерес продолжать, скорее всего, пропадет. Мотоцикл, наоборот, оказался невероятно хлипким механизмом. Чтобы уничтожить его, хватит и одного прямого попадания; огневая мощь – ниже среднего, а скорость явно не компенсирует недостатки. Что до вертолета, то вы вряд ли будете вспоминать сам процесс пребывания в воздухе. А вот борьба с управлением запомнится надолго. Заставить «вертушку» двигаться в нужную сторону – задачка не из простых. Прочей техникой управлять тоже не ахти как удобно, но вертолет – просто вне конкуренции.


Клин клином вышибают – гласит народная мудрость. В нашем случае – робота роботом. Хотя можно и на своих двоих – выбор за вами.


Базука – отличное средство борьбы с гигантскими муравьями на расстоянии.





огнеметов, дробовиков... Минута, прожитая в EDF 2017 без стрельбы, потрачена зря. Впрочем, возможность перевести дух в любом случае встречается крайне редко: пока жив хотя бы один недруг, от вас требуют действий. Ну а когда противник повержен, отдыхать снова некогда, впереди ждут новые испытания.

Да здравствует выбор!

Вместо дежурных двух-трех уровней сложности в EDF 2017 таковых имеется целых пять. И все пять действительно соответствуют заявленным названиям. То есть одержать победу на Easy сможет практически любой, кто в состоянии держать в руках контроллер, Hard станет серьезным испытанием для опытных игроков, в то время как Inferno собьет с ног даже прожженных хардкорщиков. К слову, никто не заставляет вас определяться с предпочтениями однажды и навсегда: экран выбора сложности появляется перед каждой миссией, и вы вправе облегчить или усложнить себе задачу по собственному усмотрению.
В то же время хитрые разработчики постарались вдохновить нас с вами на подвиги, воспользовавшись простой, но, тем не менее, весьма эффективной системой бонусов. Не хотите рисковать головой, расстреливая орды особо кровожадных пауков? Отлично, никто этого от вас и не требует – выбирайте Normal и получайте удовольствие. Но не рассчитывайте на щедрые премиальные в виде бонусов к броне и разнообразного оружия; они предназначены только для истинных коммандос. В самом деле, зачем вам компактная скорострельная ракетница, когда противник настолько мил, что готов сдохнуть от одного только вида самого заурядного гранатомета? Кстати, образцов вооружения настоящего и будущего в EDF 2017 – примерно 150 наименований. И времени на получение полного арсенала уйдет немало. Особенно если учесть, что самую бескомпромиссную пушку можно заполучить, лишь закончив игру на совершенно невыносимом, последнем уровне сложности.
Правда, иметь при себе больше двух пушек не разрешат.
А потому перед каждым заданием придется думать, что окажется полезнее – мощный, но не слишком дальнобойный дробовик (незаменимая вещь в ближнем бою!), снайперская винтовка, огнемет, кассетные бомбы, самонаводящиеся ракеты или, быть может, связка самых обычных гранат. Имейте в виду, неудачный выбор чреват скорым и болезненным поражением – инопланетяне едва ли умнее ваших виртуальных соратников, но враз компенсируют данный недостаток неимоверным числом, ослиным упорством и привычкой нападать одновременно со всех сторон.

Сюрпризы приятные...

Камера и управление – две весьма важные (и в первую очередь – для трехмерного шутера) составляющие. Именно их мы ругаем чаще всего, даже имея дело с дорогущими блокбастерами. И вряд ли кто-нибудь сильно удивился бы, столкнись мы в EDF 2017 с неудачными ра-



Когда врагов слишком много, умнее будет отступить, а не щекотать бесстыдников пульками из слабенькой винтовки.

Оружия в Earth Defence Force 2017 – примерно 150 наименований. И времени на получение полного арсенала уйдет немало.

Мнение

Артёма Шорохова (cg@gameland.ru)

Буду краток: игра – чума! Уже со второго-третьего уровня незамысловатая, вроде бы, стрелялка так крепко цепляет острым адреналиновым крючком, что несколько последующих дней ни о чем ином, кроме исполинских муравьев, огромного разрушаемого под корень мегаполиса, гигантских роботов, огнедышащих Годзилл и безостановочной ПАЛЬБЫ (только так – большими буквами), думать не получается.

«Боишься?» – вопрошает один из соратников. «Нисколечки!» – отзывается другой. «Сдохни! Сдохни насмерть монстр из космоса!!» – надрывается третий. А мы давим, давим на курок – и оседают небоскребы, и грохают взрывы во все небо, и манят смешные спрайтовые «лечилки»...

Earth Defence Force словно вышла из заокеанского аркадного зала далеких девяностых, наглядно отражая представление японцев о шутерах вообще и войне с инопланетянами в частности. А в том, что это именно война, сомневаться не приходится: когда выходишь с ракетницей против своего первого робота, огромного настолько, что дома пониже небоскребов он просто перешагивает, выпускаешь свою первую самонаводящуюся ракету и, ожидая перезарядки, провожаешь ее взглядом, мысленно благословляя, рождается мысль, что именно так выглядела бы спилберговская «Война миров», если бы Земля была к ней готова. И Земля будет готова – в 2017 году!



Винтовка годна против насекомых. Но для роботов приготовьте что-нибудь посерьезнее.



...иначе задавят!

курсами, замедленной реакцией персонажа, неудобным прицеливанием и тому подобными, чего греха таить – уже привычными, болезнями. Однако сотрудники Sandlot оказались людьми на удивление старательными, а потому серьезных поводов для придирок по всем этим пунктам мы не нашли. Камера послушно следует за героем, никогда не бросает его на произвол судьбы в пылу сражения и лишь во время редких сценок на движке демонстрирует норов – например, показывая крупным планом ближайший фонарный столб. Управление, в той его части, что касается передвижения на своих двоих, также почти идеально: подопечный быстро и точно выполняет команды, проклинать контроллер в горячке боя явно не придется. Правда, есть у управления EDF 2017 и «темная» сторона, о которой подробнее читайте во врезке.

...и не очень

А теперь позволим себе как следует покритиковать EDF 2017 – тем более что до сих пор мы игру только хвалили. Меж тем поводы для недовольства есть, причем не один и даже не два. Перво-наперво, попытаемся разобраться с графикой, которая любого оставит в растрепанных чувствах. С одной стороны, мы получаем уровни немалых размеров, интерактивные декорации (черт побери, целый город в вашем распоряжении, каждый дом которого с радостью развалится грудой обломков от одной-единственной ракеты!), и сотни монстров на экране одновременно. Плюс к этому – очень неплохие спецэффекты, в первую очередь, разумеется, взрывы. Гибель инопланетного десантного корабля, уничтожение роботов-исполинов и тому подобные события сопровождаются поистине грандиозными вспышками, клубами густого дыма и взлетающими в воздух обломками. Красотища! Но нельзя не замечать, что декорации от уровня к уровню повторяются, гигантским паукам (и не им одним) откровенно не хватает полигонов, да и анимация явно подкачала. Кроме того, время от времени движок вдруг начинает тормозить, не справляясь с нагрузками, – это, как минимум, удивляет, учитывая возможности Xbox 360.

Звук тоже откровенно подкачал, но уже на всех фронтах. Ни речь, ни звуковые эффекты, ни музыкальное сопровождение не вызывают никаких добрых эмоций. Ясно, что ими занимались в последнюю очередь, и результат получился соответствующим.

Список претензий завершает топорный и чересчур однообразный дизайн уровней, коих, между прочим, насчитывается 53 штуки. И если среди высоток мегаполиса этот недочет не слишком заметен, то в подземных пещерах (их на удивление много) впору и заскучать.

По Сеньке и шапка

EDF 2017 – хлесткий упрек всем разработчикам, утверждавшим, будто на платформах нового поколения невозможно создать хорошую игру при сравнительно скромном бюджете. И пусть не все у Sandlot получилось так, как надо, следующий проект студии мы будем ждать с нетерпением. СИ

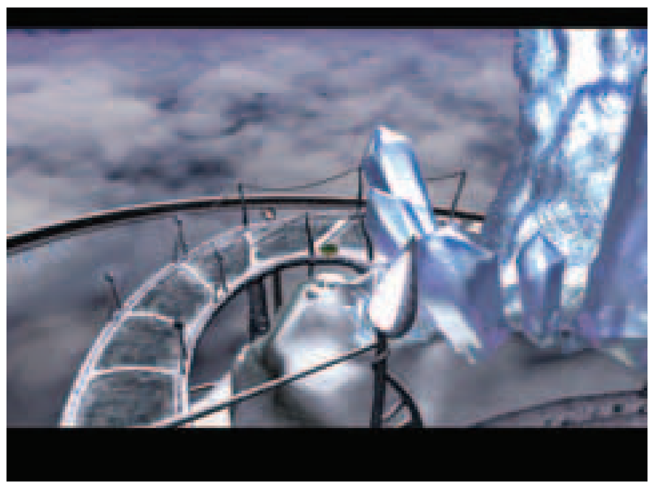
С Xbox Live детище Sandlot, к сожалению, не дружит. И многопользовательский режим представлен лишь старым-добрым split-screen – причем только для двух человек. Дальше выбор прост: либо отправляется вместе с товарищем крошить пришельцев в основной кампании, либо пытается побить друг друга в Battle Mode.











1 Во втором акте игры наше средство передвижения невероятно напоминает трамвайчики из Riven.

2 Отличный дизайн помещений с первых же кадров выделяет игру из толпы современных квестов-близнецов.

3 Вот мы на цыпочках идем по библиотеке. Так хочется пролистать некоторые тома, а нельзя! Миру игры мучительно не хватает собственной мифологии: прошлого, деталей, имен.

4 Скелеты в гробах придают игре благородный ретро-флер.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: adventure.first-person.fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company

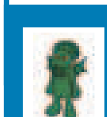
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»

РАЗРАБОТЧИК: Streko™ Graphics

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН: www.thesacredringsgame.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

AURA 2: THE SACRED RINGS

ТУТ ПРЕДПОЧИТАЮТ НЕ РАССКАЗЫВАТЬ, А ПОКАЗЫВАТЬ. «АУРА 2» ИГРАЮЧИ СПРАВЛЯЕТСЯ СО МНОГИМИ БОЛЕЗНЯМИ КВЕСТОВ ПОСЛЕДНЕГО ВРЕМЕНИ.

В наше время давно уже немодно обращать внимание на сюжет. Причем пренебрежение к истории вовсе не является исключительно игровой тенденцией, скорее наоборот, игры полностью соответствуют общекультурным веяниям. Кинематограф с литературой готовы тщательно выписывать малозначительные подробности, заметные лишь умудренным профессионалам, вкладывать уйму труда в мириады нюансов, при этом с напускным пренебрежением относясь к общей сюжетной канве. Все ведь уже написано до нас – эти слова отлично оправдывают то, что нарратив превращается в набор расхожих штампов, и вот уже мы сами привыкаем относиться к нему с пренебрежением.

Говорят, раньше были времена, когда рассказчики всерьез относились к историям и даже пытались что-то донести до аудитории. Романтизм это синоним наивности?

Фродо атакует

Игра называется «Священные кольца». Ни на что не похожее название, прекрасно подходящее примерно к половине существующих на свете игр (не говоря уж обо всех романтических кинокомедиях сразу). Сюжет игры демонстративно уникален: бродящий по фэнтезийным мирам храбрый главный герой укрывает от вездесущих сил зла таинственные артефакты, способные в недобрых руках привести к окончательному воцарению тьмы во всем мире.

По прошествии первой трети сюжета история выписывает удивительный зигзаг: оказывается, чтобы спасти мир, нашему герою вместе с упомянутыми сокровищами придется пробраться в самую цитадель сил зла, где в финале надобно уничтожить эти злополучные предметы.
Разумеется, нам эта история тоже совершенно ничего не напоминает. Да она и не имеет никакого значения.

Цифра «два»

Прежде чем мы начнем подробный разговор об игре, давайте на несколько минут обратимся к прошлому, в данном случае это необходимо.
Первая «Аура» была не из той породы игр, что оставляют о себе долгую память. Она так и не покорила широкую аудиторию, обратив на себя внимание лишь преданных поклонников жанра. На первый взгляд игра вообще не выделялась из бурного потока одинаковых бюджетных квестов, что в последние годы обрушила на нас Adventure Company, которую мы за это одновременно любим и ненавидим.
Aura была игрой с весьма большим потенциалом, но крайне неровной – она высоко взлетала и тут же падала. Она могла быть прекрасной, а несколько минут спустя – уродливой. Порой она преподносила нам настоящие жемчужины: загадка с четырьмя порталами-зеркалами была достойна оказаться в списке лучших квестовых загадок, а если б кто-











нибудь взаправду решил создать такой список, конкуренция была бы жесточайшая. С другой стороны, игра то потчевала нас откровенными спойлерами вместо намеков-подсказок, то предлагала удивительно неуместные задания. И вот теперь, когда первая часть уже забыта, на свет появляется никем не ожидаемое продолжение.

Вся трилогия в одном томе

Игра начинается в стиле Myst, причем заметно превосходит средний уровень прошлой части. Уверенность видна во всем: в деталях интерьера, в необязательных на первый взгляд обменах репликами с второстепенными персонажами. Многоступенчатые загадки, множество окружающих нас загадочных механизмов, внутренняя логика; вспоминая прошлую серию, меньше всего можно было ожидать подобной перемены в классе. Теперь игра совсем не напоминает бюджетный квест, она набирает темп, и величественному сюжетному ролику, знаменующему окончание первой трети истории, хочется аплодировать. Кульминация удалась!

В этот миг словно щелкает переключатель. Myst остается за кулисами, и вторая часть представляет собой весьма традиционный сюжетный ретро-квест: герой бегает от одного персонажа к другому, выполняя их маленькие просьбы, как правило, никакого отношения к целям игры не имеющие. Это, пожалуй, самое слабое место Aura, хотя загадки и персонажи не становятся менее интересными, просто происходящее теряет фокус, мы весьма смутно представляем, чего добиваемся, переносясь из одной декорации в другую. Жилище алхимика, бледная копия такой же комнаты из прошлой части, домик в лесу, болото с вечным мелким дождем. Разочарование, обыденность, как вдруг...

Третья часть – настоящий horror-квест, логичный с сюжетной точки зрения, но совершенно неожиданный, если принимать во внимание общий настрой. Мрачные каменные подвалы, орудия пыток, прикованные к каменным стенам скелеты, тяжелые двери, лунный свет, пробивающийся сквозь решетки, неясные голоса, тревожащие слух, – чувство постоянной опасности не было столь пронзительным со времен первой части Dark Fall. Мы крадемся под сводами потолка, глядя вниз на стражу, мы входим в огромные полуразрушенные залы, под стук собственного сердца лихорадочно разбираемся с магическими алтарями.

Вой минотавра

И как ни странно, совершенно непохожие друг на друга три игровых акта складываются в цельную картину. Причем в немалой степени это заслуга сюжета, который становится увлекательным и неглупым, как только решается отойти от основной канвы противостояния с толстопузым дешево хихикающим злом.

Второстепенные же персонажи на удивление объемны, наделены индивидуальностью, собственными достоверными характерами, каждый из которых куда ярче, нежели требует основной сюжет. Действо выходит на первый план, загадки отходят на второй. И это притом, что в игре встречается множество удачных и остроумных загадок. Например, чтобы пройти запертые магией врата на мосту, надо посмотреть на задачу с не-

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Три разных игры на одном диске. Отличное настроение, убедительные персонажи, любопытные загадки.

МИНУСЫ

Отсутствие автосохранений. Любителям жанра игра покажется слишком простой, остальные просто не обратят на нее внимания.

РЕЗЮМЕ

Некоторые люди не любят двумерные квесты. Движок не имеет значения, как не играет роли шрифт, которым напечатана книга. Лишь бы читался.

1






2




1 Главный герой – наименее понятный персонаж. Он взрывает дом гостеприимного хозяина, походя совершает пару убийств, а потом носит старушкам аспирин. Что же творится у этого человека внутри?

2 Ночью при выключенном свете по коже бегут настоящие мурашки. А днем или же при включенном свете на экране просто ничего не рассмотреть.

ожиданного угла, изменить саму логику восприятия. Встречаются и удачные пазлы, скажем, со свечами с разноцветным пламенем. Но некоторые загадки вообще не должны были тут оказаться. Каждый раз, когда в коммерческом квесте нам встречается вариация на тему старой как мир головоломки «Башни Ханоя», мы надеемся, что теперь это уж точно в последний раз! В самом деле, ведь не суют же разработчики в свои квесты тетрис (а могли бы!). Но эти «Башни...», которые даже в мобильные телефоны-то стесняются засовывать, снова с нами.
Или столь же древнее проклятие рода квестов – лабиринты. Причем здесь мы сталкиваемся с лабиринтом в его наихудшем проявлении. В двухмерных квестах навигация издревле является слабым местом, просто потому, что у нас нет возможности узнать заранее, куда нас вынесет следующий мышиный клик. А в SR на этой шаткой основе построена, вероятно, самая отталкивающая задачка игры: нам надо найти вход в пещеру. Причем ночью, в горах, среди неясного нагромождения размытых однообразных текстур, символизирующих скалы и валуны. Не потеряться в этом хаосе кажется невозможным, каждый пейзаж почти неотличим от предыдущего. Хаотичное брожение в трех соснах вызывает разве что остервенение, и выбраться удается только случайно.

Действо выходит на первый план, загадки отступают на второй. И это притом, что в игре встречается множество удачных и остроумных загадок.

Спаси и сохрани!

Система сохранения также вызывает лишь отторжение. Дело в том, что главного героя опасности подстерегают повсюду. Не вовремя высунулся – и был схвачен врагом. Неосторожно шагнул вперед – и получил стрелу в геройское тело. Слишком зашумел... нажал не на ту кнопку... «Плохой конец» подстерегает за каждым углом, под каждой кочкой. И при этом в игре нет автосохранения, дабы, как это сегодня принято, вернуть игрока в прошлое, чтобы позволить ему исправить ошибочное действие. К тому же осторожный игрок может запросто пройти большую часть игры, ни разу не ошибившись, и только под конец игры понять, сколь суровые нравы тут царят, – глядя в зафиксировавший поражение экран и понимая, что предыдущее сохранение было сделано часов шесть назад.
На этом фоне особенно трогательно воспринимается ошибка, которая иногда делает невозможным сохранение игры: вы нажимаете на заветную кнопку, а ничего не происходит.
И все-таки удачные находки выглядят очень убедительно, а недостатки кажутся скорее досадными недоразумениями. После такой игры хочется продолжения, но на этот раз история, кажется, уже закончена. Может, это и к лучшему, ведь теперь можно создавать другие миры, с нуля. СИ


W.E.L.L.
ONLINE
Раса: Ящер
Регион: Брайхорн
Материк: Санадария
Государство: Альянс Трёх
«В W.E.L.L. online хочется попробовать свои силы в мафии. Поэтому точно буду ящером. Хитрость и мускулы позволят мне быть первым в любой ситуации».
Денис, 19 лет
реклама
PLAY WELL - STAY WELL
www.wellonline.com
SIBILANT INTERACTIVE





1

Если вы еще не успели приобрести Xbox 360 или PlayStation 3, но хотите поиграть в эффектный уличный баскетбол, обратите внимание на предыдущие игры сериала NBA Street:
NBA Street – PlayStation 2 (2001), GameCube (2002);
NBA Street Vol.2 – PlayStation 2, GameCube, Xbox (2003);
NBA Street V3 – PlayStation 2, GameCube, Xbox (2005);
NBA Street Showdown – PlayStation Portable (2005).
Имейте в виду: Showdown – всего лишь портативный вариант V3, вряд ли он пригодится, если у вас уже есть оригинальная игра.





2



3

1 Разработчики позаботились даже о таких мелочах, как трещины на асфальте. Однако обращать внимание на такие подробности во время игры не приходится – слишком велик шанс упустить мяч.

2 Если вам надоели улицы, вы всегда можете провести соревнование в стенах спортивного зала. Устроить, так сказать, возвращение к истокам.

3 Подпрыгнуть на два метра вверх? Запросто – под силу каждому!

4 Как вы думаете, не по этой ли улице катался Тони Хок в одной из последних игр имени себя любимого?

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: sports.traditional.basketball.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox 360
ОНЛАЙН: www.easports.com/nbastreet4

Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

NBA STREET HOMECOURT

ОТЛИЧНО

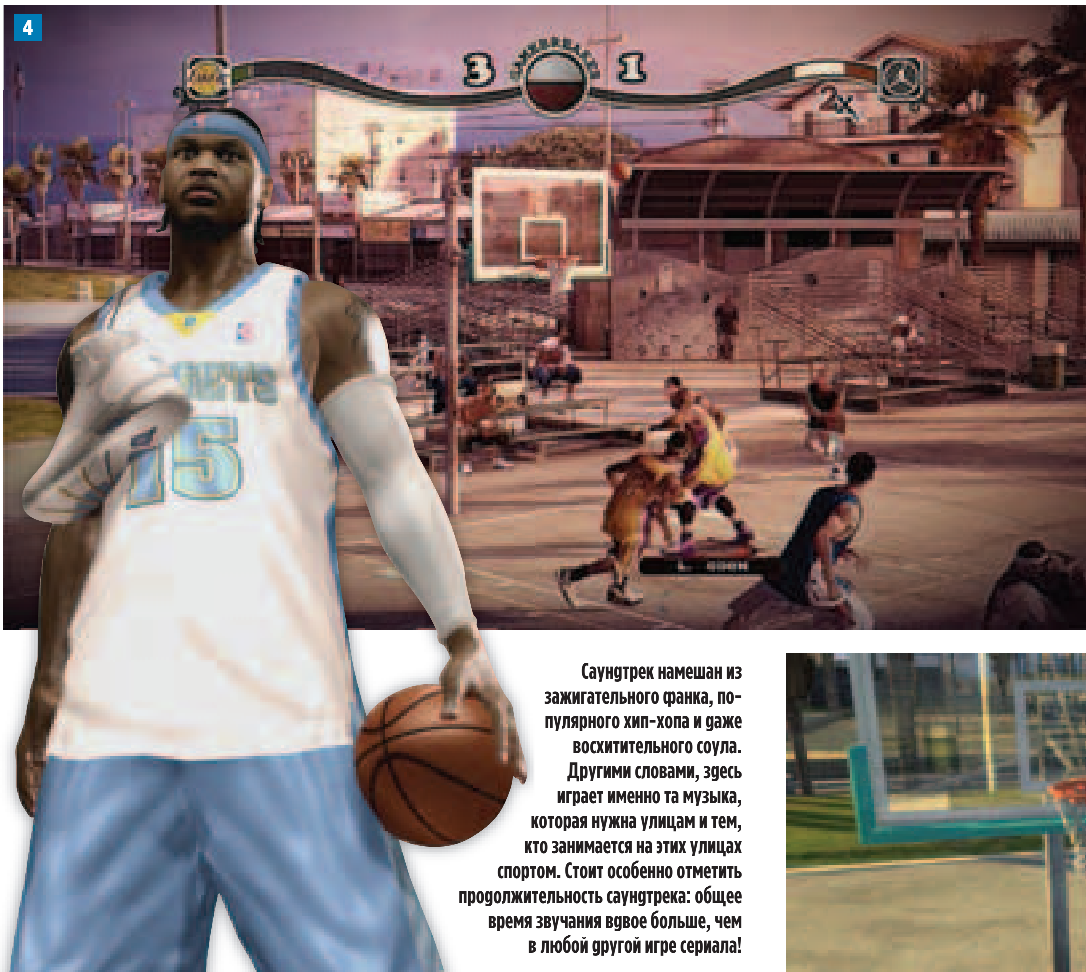
СЛИШКОМ ПЛОХАЯ ПОГОДА, ЧТОБЫ СТУЧАТЬ МЯЧОМ НА ПЛОЩАДКЕ? У ПРИРОДЫ НЕТ ПЛОХОЙ ПОГОДЫ, ЕСЛИ ЕСТЬ NBA STREET!

Спорт! Ты мир… но какой-то параллельный. Особенно баскетбол. «Представить только: что может быть занятного в попытках отобрать друг у друга мячик, дабы потом зашвырнуть его в соседнее ведерко с вырезанным днищем?» Примерно так рассуждал ваш покорный слуга лет пятнадцать назад, наблюдая краем глаза за здоровяками, мечущимися от одного кольца к другому. Появившаяся несколькими годами позже модная приставка Megadrive вкупе с модным картриджем NBA Jam, мгновенно изменила взгляд на, казалось бы, привычные вещи.

В отличие от настоящих баскетбольных симуляторов, число участников матча и количество правил было сведено к минимуму, а ручка скорости игрового процесса выкручена на максимум. Чтобы получить удовольствие, не нужно знать правила и следить за соревнованиями NBA по телевизору – даже если до сих пор человек был совершенно равнодушен к баскетболу, NBA Jam цепляла всерьез и надолго. Пожалуй, не хватало только одной крошечной возможности – вырваться из душных залов и задать жару на улице. Прошли годы, и сериал NBA Street позволил нам и это – уже в четвертый раз. Находки NBA Jam живы и процветают: число игроков в команде невелико, сверхъестественная акробатика поражает воображение, а с управлением может разобраться любой человек, способный держать в руках геймпад.

Захватывающий игровой процесс – это великолепно, но игроки хотят видеть звезд NBA. Вот они – знакомые лица! Не все, кого хотелось бы видеть, но Кармело Антони и Ричард Хамилтон на месте. Эти и многие другие кумиры зашли сюда не ради галочки – с ними придется сразиться в основном однопользовательском режиме игры (собственно, Homecourt Challenge). Сюжет разработчики предлагают весьма незамысловатый, но для уличных состязаний покатит: захотели стать звездой, создали персонажа, собрали команду – и вперед, завоевывать баскетбольные площадки. Не обойдется и без прокачки героя, а чтобы команда от него не отставала, ее состав рекомендуется постоянно менять, придирчиво изучая ТТХ кандидатов, отсеивая слабаков и выбирая подходящих специалистов, будь то «снайперы», короли трехочковых, «забивалы» или, например «отбиралы» – количество характеристик из которых складывается каждый баскетболист, невелико, но разнообразно. Где набирать рекрутов? Все там же – на площадках. Обычно за победу игра норовит одарить парой обуви или какой-нибудь футболкой, но и очередная посрамленная звезда NBA нет-нет да и попросится в команду. Тут уж не зевайте – вам с ними играть и играть! А какой еще комплимент нужен спортивной игре, кроме признания в том, что даже после нескольких часов кряду в ее обществе оторвать-

4



На самом деле, совсем не NBA Jam стала первой игрой, где авторы постарались отойти от типовых правил баскетбола и разбавить игровой процесс нестандартными решениями. Первая ласточка прилетела в конце 80-х – это была игра Arch Rivals (аркады, NES, Mega Drive, Game Gear). Уже в ней были заложены те принципы, которыми мы восторгались, играя в NBA Jam: агрессивная борьба, сражения исключительно двое на двое, а также масса бонусов, разбросанных по полю. К сожалению, в Arch Rivals отсутствовали реальные игроки NBA, да и о красивейших «джемах» можно было только мечтать. Разыскать игру гейм-археологи могут в ретросборнике Midway Arcade Treasures 2 в версиях для PC, GameCube, PlayStation 2 или Xbox (а если покопаетесь в архивах и найдете «Страну Игр» #198, то можете прочитать материал о Midway Arcade Treasures, подготовленный Алексеем Беспалько). Если же заинтриговала NBA Jam, вариантов масса: с 1993 по 2003 игра выходила с незначительными изменениями практически на всех известных платформах: Mega Drive, SNES, PS one, Nintendo 64, GBA и так далее – были даже версии для DOS и Windows. В 2003 для PlayStation 2 и Xbox появилась новая версия NBA Jam. Она немного не дотягивает до уровня оригинала, но содержит несколько нововведений – например, игра ведется трое на трое, как в NBA Street.

Саундтрек намешан из зажигательного фанка, популярного хип-хопа и даже восхитительного соула. Другими словами, здесь играет именно та музыка, которая нужна улицам и тем, кто занимается на этих улицах спортом. Стоит особенно отметить продолжительность саундтрека: общее время звучания вдвое больше, чем в любой другой игре сериала!







ся все еще невозможно? А ведь даже в легендарной NBA Jam тяжело было высидеть столько времени. И причина теперь, кажется, понятна – как ни весело играть двое на двое, а трое на трое все-таки интереснее. Заметьте, именно интереснее – не веселее: стало всего на одного игрока больше, а число возможных комбинаций и хитростей выросло в разы! А вот четвертого, пожалуй, уже не нужно – перебор: тогда, несмотря на все трюки, игра слишком сильно будет похожа на классический баскетбол. А уж если вам только этого и нужно – лучше обратить внимание на прошлогоднюю NBA 2K7 или недавнюю College Hoops 2K7 – там нет места потрясающим, но совершенно нереалистичным прыжкам и последующим «танцам с корзиной», фига вместо улиц, да и с компьютерными противниками пикироваться не так здорово.

Кого игра неприятно удивит, так это завсегдатаев сериала, ведь в списке по-настоящему серьезных изменений числится разве что графика. Но Homecourt не просто хороша сама по себе внешне: пожалуй, перед нами самая лучшая картинка, которая встречалась в спортивных играх вообще! И если заветные буквы N, B и A – не пустой звук для вас, то всех звезд вы запросто узнаете с первого взгляда даже за несколько метров от экрана.

Несмотря на этот приятный факт, по-настоящему сочным изображение назвать не удается: временами кажется, что разработчики перестарались с фильтрами постобработки. Вы и сами наверняка знаете, что EA Canada питает слабость к нестандартному видению и необычной цветовой палитре – достаточно вспомнить хотя бы Need for Speed: Most Wanted, где эта любовь была выражена особенно сильно. Здесь же возникает ощущение, что авторы хотели добиться эффекта съемки матча на домашнюю кинокамеру. Безусловно, это изюминка, но порой слегка размытая картинка в неизменно «желтящей» гамме начинает даже слегка раздражать. Впрочем, если в голову закрались подобные мысли – значит, одиночная кампания уже пройдена и игре попросту нечем вас занять. Выход есть – попробуйте сыграть с друзьями, и NBA Street Homecourt откроет новые горизонты. Ведь баскетбол – это командная игра, так? А нет возможности позвать друзей в гости – выходите в Live и завоевывайте собственноручно созданным игроком хоть целый мир. Жаль, что все ограничивается чередой одиночных игр – разработчики не позаботились о более-менее полноценной карьере в многопользовательском режиме, предоставив лишь возможность пробиться в таблицу лучших игроков. Но и это немало!

В общем, если вы по-прежнему зеваете при одном только упоминании о спорте (как автор этих строк в уже достаточно далеком прошлом), то после приобретения этой игры ваше мнение наверняка изменится. А уж если поколебать отношение к баскетболу не сможет даже NBA Street, забудьте о мячах и корзинах навсегда – они, вероятно, ну совсем не для вас. СИ

ВЕРДИКТ
8.5

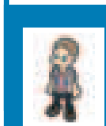
ПЛЮСЫ
Захватывающий игровой процесс. Удобное управление. Отличные звук и музыка. Вдобавок, на сегодня это определенно самая красивая и зрелищная баскетбольная игра.

МИНУСЫ
Небольшое количество серьезных нововведений в сравнении с предыдущими играми сериала. Основной однопользовательский режим заканчивается слишком быстро.

РЕЗЮМЕ
Именно такие игры показывают, что спорт может быть интересен даже тем, кому он совершенно безразличен. А уж все фанаты NBA просто обязаны бежать в магазин!

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii
ЖАНР:
racing.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК:
Monster Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Wii
ОНЛАЙН:
http://wii.nintendo.ru/software/excitetruck



Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

1



2





Еще вчера казавшийся неудобным пульт-руль даже гонщице со стажем позволил ощутить нечто незабываемое и... новое!



EXCITE

БЫЛЬ

Она уселась на диван, в нетерпении взирая на то, как он вставляет диск в тонкую белую приставку. Он пригласил ее посмотреть на новую гоночную игру – ей нравились гонки, с полдюжины разных NfS она прошла на своем компе – но он обещал, что эта гонка ей обязательно полюбится. И все же название внушало опасения: «Грузовики? Мне не нравятся грузовики!» Но когда на экране выбора машин появились симпатичненькие внедорожники, она вздохнула с облегчением. Обилие расцветок и вовсе вызвало улыбку. «Эмо-джип!» – воскликнула она, подтверждая выбор колесного гиганта.

Во время загрузки она задумчиво глядела на тонкий белый контроллер, лежащий меж ее рук горизонтально, словно то был не пульт (а это был именно пульт; она ведь видела, как он щелкал по пунктам меню, будто это были телеканалы), а геймпад от «Денди», с которым она пару раз встречалась в детстве. Этим чудо-устройс-



1 Она брала смелостью, не боялась ни узких тропок, ни вековечных деревьев-исполинов – рискованный, но очень верный способ заработать много звездочек.

2 Создав холм под колесами соперника, они дружно запустили авто в стратосферу.

3 Лихо прыгая с айсберга на айсберг, он хотел пересечь Атлантику. И никакой ледокол не помеха!

ХОРОШО

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (**http://marioshop.ru**) за помощь в подготовке материала





TRUCK



твом, как он объяснил, нужно будет управлять как рулем, наклоняя то влево, то вправо. Ей доводилось в прошлом встречаться и с рулём, но тут воображение никак не желало признавать в белом параллелепипеде заветную баранку. «Тут же стрелочки!» – возмутилась она. «А они – для ускорения, – объяснил он. – Только следи за шкалой справа внизу, чтобы движок не перегрелся».
Не получилось, конечно. На первом же повороте ее палец уверенно лег на крестовину, и эмо-джип на всех парусах влетел в дерево под громкое «Ой!». Привыкание давалось нелегко – но инстинкты гонщицы взяли свое, и вскоре она уже уверенно выбирала направление на многочисленных разветвлениях трассы. Впрочем, как он и твердил, здесь первое место в гонке еще не означало победу: выигрыш определяли набранные за заезд «звездочки». Начислялись они за всякие выкрутасы: толкотню с соперниками, дрифт, езду между деревьями, продолжительные полеты и высший пилотаж в воздухе. Полетов, кстати, было много, очень много. Трасса прямо-таки пестрит холмами, с которых внедорожники то и дело выскакивали под самое небо. И ведь целая наука: если сразу после прыжка получалось использовать турбо, давалось бесплатное ускорение, да и находящейся в воздухе машиной получалось управлять. Наклонив пульт от себя, она направляла колеса машины к земле, а поворот пуль… руля к себе приводил к заметному увеличению дальности полета, будто и не руль это вовсе, а штурвал самолета. Между небом и землей можно даже крутить машиной, зажав тормоз и ускорение да производя хитрые манипуляции параллелепипедом. Для нее это показалось слишком запутанным, а вот он сразу освоил это умение, неизменно получая по пять звезд за 1080-градусные развороты под облаками.
Так они и играли: он не скрывал восхищения воздушной свободой и выписывал невероятные пируэты, она же любила скорость и риск, отважно бросаясь в чащу и срывая громадные бонусы, прежде чем ее

ВЕРДИКТ 7.5

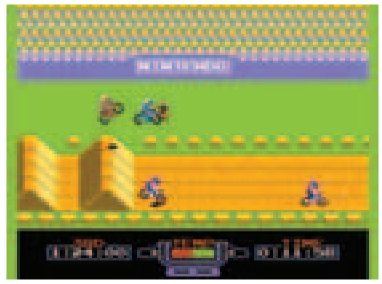
ПЛЮСЫ
Огромная скорость, зрелищность, уникальная идея, нашедшая отличное воплощение.

МИНУСЫ
Отсутствие мульти-плеера на четверых; малое количество трасс и режимов и ввиду этого крайне низкая продолжительность.

РЕЗЮМЕ
Качественная и веселая гонка с грамотным применением возможностей пульта Wii, но, увы, не имеющая достаточной глубины и продолжительности.

Из какого-то учебника

Корни Excite Truck тянутся еще со времен господства NES: в далеком 1984 году на ней вышла Excitebike (в которую, кстати, можно поиграть и на Wii через Virtual Console). Основы геймплея Excite Truck были заложены еще тогда: в Excitebike ускорение также вело к перегреву, а дальность полета регулировалась «стрелочками». В создании игры принял непосредственное участие сам Сигеру Миямото – неудивительно, что она оказалась настолько свежей и востребованной. Продолжением, Excitebike 64, игра обзавелась гораздо позже, в 2000 году, и с тех пор могла похвастать полной трехмерностью. Основные геймплейные элементы оригинала (управляемость полета и перегрев) были сохранены – и пресса встретила игру весьма тепло. Третья игра, Excite Truck, изначально планировалась для стартовой линейки Wii (демоверсию игры показали еще на E3 2006), но поспела лишь к американскому запуску. Европейский релиз отчего-то опоздал на целых три месяца. Но мы дождались.







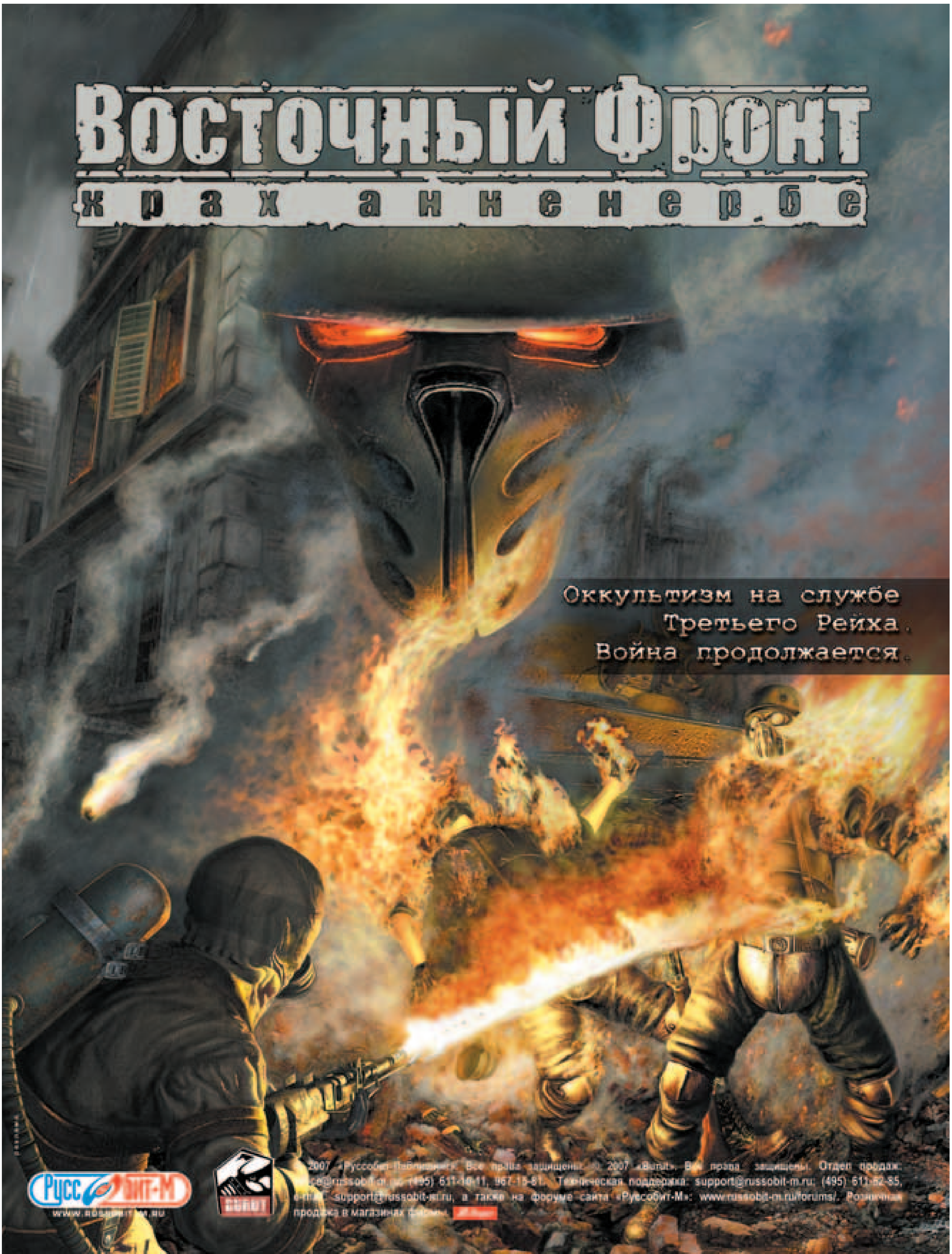




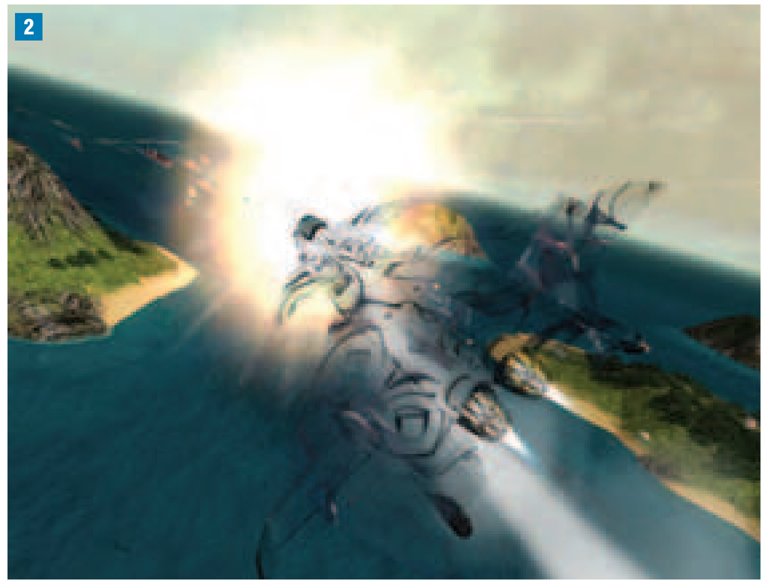
1 Excite Truck соблюдает баланс между гонкой и трюкачеством: пришедшему первым причитается от трети до половины необходимых для победы «звезд»; остальные нужно добыть в пути.



джип встречался с очередным деревом. Благодаря этой безрассудности она даже начала выигрывать!
…Они спохватились только под вечер. И когда она сама предложила продолжить назавтра, он понял, что не прогадал: игра ей действительно понравилась.
Перед второй сессией их совместной игры в Excite Truck он раздобыл SD-карточку и доверху заполнил ее MP3-файлами. Услышать в игре обожаемый Linkin Park – радость, которой не было предела. Соперничать, однако, им быстро наскучило, и она захотела делать это по очереди. И вот уже они мчатся под любимую музыку по пустыням Мексики и пляжам атолла Фиджи, через Великую Китайскую стену и замки Шотландии, по Финляндским снегам и Канадским лесам. Не соревнуясь друг с другом, но задавая жару пятерке электронных соперников, остужая разгоряченный двигатель в ручьях и озерах, подбирая разбросанные по трассе предметы, которые прямо на глазах преобразовывали местность вокруг: на месте низины внезапно вырастал холм, скалы обваливались, обнажая новую тропку, вулкан извергался, усеивая трассу дымящими каменьями. Они и не заметили, как прошли игру, – ненасытные, они хотели еще и еще! Подарив столько радости им обоим, она оказалась такой обидно короткой! Еще минуту назад у них захватывало дух, а еще вчера казавшийся неудобным пульт-руль даже гонщице со стажем позволил ощутить нечто незабываемое и… новое!
Да, можно было продолжить оттачивать мастерство – стоит однажды достигнуть совершенства на каждой из трасс, как откроется новый, пусть еще более сложный режим, но… перфекционизму они не поддались. Попробовав было доселе нетронутый Challenge, они познали разочарование: ни толкаться, как в Destruction Derby, ни метко прыгать с трамплинов, ни тем более тарахтеть сквозь ряд ворот им уже не хотелось. Excite Truck подарила им два восхитительных дня – и волшебство ушло.
Он проводил ее до дома; казалось, она вовсе туда не спешит. «Ведь у тебя есть другие прикольные игры? Мне все равно, пусть даже и не гонки!» – запальчиво воскликнула она. «Конечно!» – он расплылся в улыбке, вспоминая WarioWare: Smooth Moves. «Тогда… до завтра?» – она взглянула на него, и в ее глазах он увидел что-то, заставившее его улыбнуться еще шире. СИ


Восточный Фронт
крах аннеребе
Оккультизм на службе
Третьего Рейха.
Война продолжается.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
Руссобит-М











1 На самом деле картинка сильно размывается. Своеобразный эффект скорости особенно хорош, если разогнаться до максимума.

2 Оставьте камуфляж на входе противники здесь слишком глупы, чтобы верить в искусство маскировки.

3 Ландшафтные дизайнеры как могли усложнили жизнь летчика, возведя горные цепи там, где их в принципе не может быть.

4 «Океан, самолет, взрыв… Романтика!» Настоящему пилоту чужда эта слабина. В Heatseeker ценится скорость, зрелищность и простота.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii, PlayStation 2

ЖАНР:
action.flight.modern_jet

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters

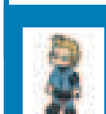
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
нет

РАЗРАБОТЧИК:
IR Gurus

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Wii

ОНЛАЙН:
www.codemasters.com/heatseeker



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

HEATSEEKER

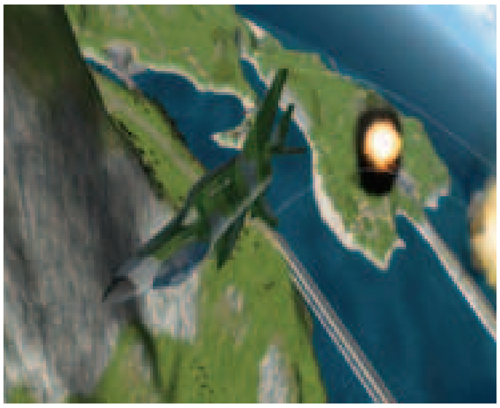
20 СБИТЫХ САМОЛЕТОВ В МИНУТУ! 50 ПОТОПЛЕННЫХ СУДОВ ЗА ПОЛТОРЫ МИНУТЫ!

Пусть аркадным авиасимуляторам не нужен никакой реализм, им все равно не обойтись без оригинальной идеи. Но, даже найдя свою формулу успеха, разработчики должны сделать выбор сначала скормить вишенку с вершины торта или прибиречь ее на потом Японцы любят тянуть резину до последнего, и за время существования сериала Ace Combat научились делать это с пафосом, как можно более трагично, с глубоко запрятанным подтекстом. Австралийцы из IR Gurus сразу берут быка за рога – раз аркадность, значит нужно зрелище! Раз нужно зрелище, то не обойтись без красочных взрывов! Ну а взрывы без slow motion нынче и не взрывы вовсе.

А ведь у Heatseeker есть свой козырь – версия для Nintendo Wii, где к пресловутым взрывам прилагается еще и уникальная модель управления. Но лучше посмотреть правде в глаза: без контроллеров с гироскопами Heatseeker получил бы на два балла меньше и был бы стерт из архивов издателя под предлогом «посредственность». В таких случаях не спасают даже наворованные отовсюду идеи, часть из которых так и не нашла достойного применения. Речь идет, разумеется, об инструктажах перед миссиями. В большинстве своем они неплохо оформлены, а некоторым даже удается внушить призрачную надежду на интересное развитие событий. К несчастью, рассказывается в них о совсем далеких от реальности вещах, не имеющих ничего общего с предстоящей операцией. Какие бы цели начальство ни ставило, ситуация прояснится только на поле боя, когда голос по рации точно укажет на цель, с которой необходимо расправиться.

Рутина

После выбора подходящей схемы управления – «новичок» или «профессионал» – вас заставят пройти через череду одинаковых и занудных, как страницы тетради в клеточку, миссий. Задача одна: уничтожить. Чаще всего уничтожить как можно быстрее. Зачастую не успеваем даже увидеть, какого цвета джип только что подвергся беспощадной бомбардировке. Разглядеть суетливый экипаж на судне, готовом пойти на дно, тоже невозможно. К счастью, вскоре на помощь приходит динамика. Пусть размах воздушных сражений не такой большой, искусственный интеллект противников хромает на обе ноги, а большинство боевых единиц выглядят как грубо выструганные игрушки, на эти недостатки очень скоро перестаешь обращать внимание.
От мыслей о спасении человечества и долге каждого солдата перед обществом отвлекает Impact Cam. Каждый раз, как выпущенная ракета достигает своей цели, оператор бросает самолет и показывает крупным планом взрыв. То есть, если за миссию вам предстоит сбить 25 вражеских самолетов, 10 вертолетов и потопить 25 кораблей, будьте уверены, вы увидите взрыв 60 раз. Для энтузиастов





Штурвал в руки!

Для управления самолетом в Wii-версии Heatseeker понадобится и пульт, и нунчака. Первый выполняет все основные функции позволяет точно указывать направление полета, сбрасывать бомбы, запускать ракеты, а также командовать напарниками (об их существовании лучше забыть сразу и никогда на них не полагаться). Система приказов чудовищна – необходимо зажать кнопку «А» и отдать указание с помощью крестовины. При этом умудриться не наклонить резко контроллер, чтобы самолет не столкнулся с горой или океаном. Учитывая динамику здешних сражений, каждая попытка поуправлять звеном может привести к перелому пальцев. Функционал нунчака в этом спектакле прост: пулеметная очередь (как всегда бесполезная), прицел и разгон. Хотя… Некоторые миссии начинаются на взлетной полосе – тогда вас попросят поднять обшитую восстанавливающейся броней (кроме шуток) птицу в воздух… наклонив аналоговый рычажок на нунчаке вперед! Цените.







Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (**http://marioshop.ru**) за помощь в подготовке материала



У Heatseeker есть свой козырь – версия для Nintendo Wii, где к пресловутым взрывам прибавляется еще и уникальная модель управления.

предусмотрена дополнительная функция Impact Cam: если задержать спусковой курок (кнопка «B» на пульте), то камера проследует за ракетой независимо от того, попадет та в цель или нет.

Воздушная оборона

Миссии состоят из нескольких этапов, разделенных чекпойнтами. Система страховочных сохранений проявляет себя каждый раз, как выполняется определенное условие. Например, после уничтожения эскадры противника, но перед появлением подкрепления. Таким образом, риск того, что целую миссию придется переигрывать из-за одной нелепой ошибки, сведен к минимуму. После каждого вылета подсчитывается результат и в соответствии с ним присуждается награда. Новые самолеты и набор ракет к ним – типичный подарок для борца за свободу. К слову, в коробку с игрой вложен купон с секретным кодом, который необходимо активировать через Интернет. Так можно получить несколько приятных бонусов уже в самом начале. Впрочем, Heatseeker терпимо относится к успехам и неудачам играющего, так что при желании всю игру можно пройти и со стандартным набором самолетов. Когда потребуется сменить крылатого воителя на модель поновее, вмещающую помимо самонаводящихся ракет еще и бомбы, замена будет произведена автоматически, без лишних вопросов. Остальное уже дело вкуса. Вот у дизайнеров со вкусом не все гладко. Если при прохождении первых миссий кажется, что «карты смоделированы в общем-то хорошо, просто глазу не за что зацепиться», то будьте готовы протащить это впечатление до финальных титров. В девяти случаях из десяти операция начинается уже в воздухе. Внизу – окаменелая водная гладь, столкновение с которой приводит к еще одному взрыву (уже не столь красочному и без slo-mo), по бокам – хаотично разбросанные островки с военными базами. Очень часто начальство заставляет рисковать, снижая высоту для уничтожения джипов или лодок. Чуть реже просят сбивать ракеты, способные стереть в песок аэродром. Если не научиться восхищаться взрывами и эффектом ускорения (в отдельных случаях являющимся причиной зависания Wii), то итог можно подвести неоднозначный «однообразно, хотя и весело». Впрочем, любой аркадный авиасим получит ровно такую же оценку, если вырезать из него трагизм, видеоролики и красивую графику. СИ

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Занятное управление, отличная обучающая система, спасительные чекпойнты на каждом шагу, динамичный геймплей.

МИНУСЫ
Сюжет вторичен, графика не супер даже по меркам PlayStation 2, задания однообразны.

РЕЗЮМЕ
Примитивный, но довольно интересный образчик жанра. Без контроллеров Wii – куда менее привлекателен.



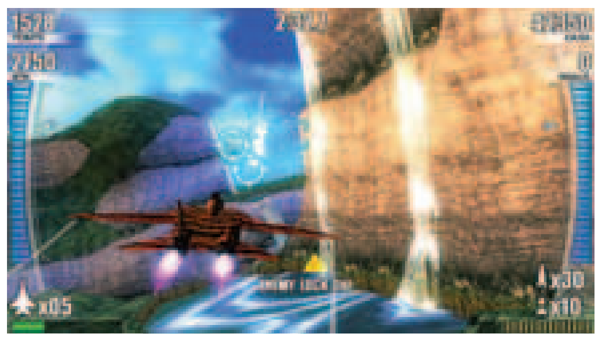




Если предыдущие After Burner Sega не только издавала, но и разрабатывала самостоятельно (не без помощи Ю Судзуки), то на этот раз компания предпочла выступить исключительно как издатель. Planet Moon Studios вспомнят немногие, но это не значит, что перед нами новички. Просто компания нечасто балует нас своими играми. На данный момент в ее копилке всего лишь три проекта (помимо участия в разработке первой части MDK), зато это настоящие хиты: Giants: Citizen Kabuto, Armed & Dangerous и Infected.

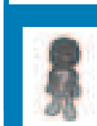






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** shooter.rail.jet
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Planet Moon Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** www.sega-europe.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 За успешное поражение нескольких целей в течение небольшого промежутка времени можно получить отдельную награду.

2 Глаза вас не подводят – это F-117. Просто разработчики предоставили возможность раскраски каждого самолета. Готовые варианты раскраски, само собой, нужно еще заработать.

3 Наземные цели выделяются зеленой рамкой, воздушные – синей. Практической пользы в этом нет – старайтесь уничтожить все, что движется. А заодно – и все то, что не движется, но поддается уничтожению.

AFTER BURNER: BLACK FALCON

ОТЛИЧНО

ОН УЛЕТАЛ, НО ОБЕЩАЛ ВЕРНУТЬСЯ… С ВОЗВРАЩЕНИЕМ!

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Отличная графика, удобное управление, достойное музыкальное сопровождение.

МИНУСЫ
Сюжетная линия чересчур коротка, а многопользовательский режим быстро приедается.

РЕЗЮМЕ
Вряд ли стоит считать Black Falcon конкурентом Ace Combat X, ведь это истинно аркадная игра в духе «той самой» After Burner. Достойной игре – достойное продолжение.

В конце 80-х годов прошлого века Sega разрабатывала и издавала даже не игры, а самые настоящие бриллианты. И вспоминая наиболее яркие хиты, нельзя не упомянуть After Burner и OutRun – игры, которые так и остались в прошлом веке. Отчего так? Да и что их объединяет? Во-первых, более 15 лет мы не видели продолжения ни той, ни другой – и лишь с недавнего времени у нас есть повод для радости. Во-вторых, игровой процесс новых версий After Burner и OutRun практически не изменился – похорошела только графика. И это прекрасно! Впрочем, в новинках числятся не только полигональные красоты. Неожиданность для истинно-аркадной After Burner – появление сюжетной линии. Конечно, не стоит ждать каких-то откровений в духе приснопамятной Ace Combat, но все-таки видеть хотя бы толику сюжета – уже удивительно. Причем каждый из трех доступных пилотов удостоился собственной истории (различия, правда, лишь в мелочах). Кроме того, разнятся дополнительные задания и бонусные уровни, так что прохождение игры за всех персонажей отнюдь не лишено смысла.

> Оригинальная After Burner притягивала к себе словно магнитом, даже если игра уже пройдена не раз. И эту магию удалось сохранить.

Но главное – разработчики не отошли от привычной схемы. Ведь After Burner выделяется среди схожих игр в первую очередь тем, что самолетик игрока «тянут по рельсам». В каком-то смысле это тир с пилотом в главной роли. Так было в конце 80-х, так осталось и сейчас. Знакомым с After Burner и Panzer Dragoon это наверняка придется по вкусу, но начинающие игроки могут и не понять. Действительно, здесь нет свободы перемещения, как в Ace Combat X или Pilot Academy, но в данном случае эта свобода и не нужна. К тому же разработчикам благодаря этому удалось «прокачать» графику – в динамике Black Falcon выглядит просто замечательно.

Но не обошлось и без минусов. Нельзя не отметить скорость прохождения: Black Falcon можно «пролететь» (во всех смыслах этого слова) за вечер – редкой миссии приходится уделять более 5 минут. А ведь общее их количество не так уж и велико – чуть более двух десятков. И многопользовательский режим не способен продлить удовольствие: увы, он здесь для галочки – проходить набор одиночных миссий вдвоем здорово, но прочих более-менее заметных развлечений не предусмотрено.

Зато «пролетать» игру в однопользовательском режиме хочется неоднократно – и не потому вовсе, что можно порулить за разных пилотов. Оригинальная After Burner (как и упомянутая ранее OutRun) притягивала к себе словно магнитом, даже если игра уже была пройдена не один раз. Магия, не иначе. И эту магию Planet Moon Studios удалось сохранить. СИ













ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: racing.jet.futuristic

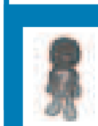
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК: Kuju Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

ОНЛАЙН: www.machpsp.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Соревнования проводятся не только на открытом воздухе – придется полетать и в пещерах.

2 Несколько сотен миль в час – обычные показатели для самолетов, но в какой другой гоночной игре вы видели такую скорость?

3 Стоит отметить, что на скриншотах M.A.C.H. выглядит куда хуже, нежели в движении. Во время игры не возникает и мысли назвать картинку некачественной – совсем наоборот!

ВЕРДИКТ 7.0

M.A.C.H.: MODIFIED AIR COMBAT HEROES

ХОРОШО

РАЗРАБОТЧИКИ TRAINZ В ПОГОНЕ ЗА СЛАВОЙ WIPEOUT.

ПЛЮСЫ
Разнообразные трассы, удобное управление, два полноценных режима, сразу восемь игроков по сети.

МИНУСЫ
Общее количество трасс огорчает – всего пять штук (плюс незамысловатые арены для боя). Режим карьеры исчерпывается за пару часов.

РЕЗЮМЕ
Не так уж и часто нам дают возможность промчаться на сверхзвуковых самолетах по кольцевым трассам. Жаль, счастье это – мимолетно.

Владельцы PlayStation Portable даже через два с лишним года со дня рождения своей любимой переносной консоли ощущают острую нехватку игр отдельных жанров. Страдают любители ролевых игр, не находят себе места фанаты стратегий, тоскуют даже поклонники платформеров. А вот любителям промчаться с ветерком все нипочем: количество различных гоночных игр всегда превышало на PSP все разумные пределы. Правда, семь из десяти похожи друг на друга и особенной глубиной не отличаются, но M.A.C.H. – из тех редких исключений, которые уверенно входят в заветную тройку оставшихся.
Рассмотрим поближе?
Первое, что заметит любой, здесь нет места автомобилям – соревнования проводятся на... списанных сверхзвуковых самолетах. Списанными они оказались по одной простой причине: в 2049 году, отказавшись от живых пилотов, военные предпочли истребители, управляемые искусственным интеллектом. А «старые» модели попали на черный рынок (весьма жизненно), и большую часть из них выкупили бывшие пилоты. Оставшиеся самолеты приобрели любители. Всем понятно, что просто держать такую красоту в ангарах гражданским неинтересно, да и летать без дела тоже скучно. Выход один – соревноваться. Причем желательно с возможностью использовать оружие.
В одном из таких соревнований и придется принять участие. Поначалу будет непросто, ведь наш самолет выделяется на фоне других разве что посредственными характеристиками. Но со временем, занимая первые места и приобретая на честно заработанные деньги всякие новые штуки (не только оборудование, но и оружие) для своей железной птицы, уже можно будет всем показать кузькину мать.
Подозревая, что одними гонками не отделаться и M.A.C.H.: Modified Air Combat Heroes может показаться игрокам скучноватой, разработчики разбавили скоростные соревнования обычными сражениями на своеобразных «аренах». Надо сказать, что они своего добились: после нескольких круговых заездов (м-м-м, залетов?) этакая бойня на 8 персон приходится как нельзя кстати. Правда, в погоне за двумя зайцами разом разработчики слегка не рассчитали силы: всего-то 5 трасс и ровно столько же арен – вот и все, что готовы они предложить нам. Вскоре победы уже не приносят радости: хочется чего-то большего, а нас все потчуют дополнительными моделями самолетов да новыми уровнями сложности...
А ведь у игры огромный потенциал, она могла легко стать настоящим хитом! Всего-то стоило добавить трасс (хотя бы пяток, можно даже на тех же самых ландшафтах) – оценка точно была бы на балл выше. Возможно, в сиквеле (да, мы просим сиквел!) Kuju Entertainment исправится. Вот только будет ли вторая часть? Вопрос пока не имеет ответа. А добавки так хочется! СИ











1 Один из немногих запоминающихся уровней – привязанный к дирижаблям и парящий над землей город Cloudworks.

2 В уже посещенные места можно телепортироваться, просто ткнув в их обозначение на карте.

3 Ценность оружия и брони традиционно меряется уровнем и качеством исполнения (Master, Elite и т.п.) и выделяется цветом описания. Жаль только, ничего своего создавать нельзя.

SILVERFALL

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ГЛОБАЛИЗАЦИЯ В ДЕЙСТВИИ – РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ ЛОКАЛИЗУЕТ ИГРУ, СОЗДАННУЮ УКРАИНСКОЙ СТУДИЕЙ ДЛЯ ФРАНЦУЗСКОЙ КОМПАНИИ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
role-playing.action-RPG

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Monte Cristo

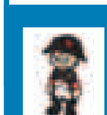
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:
Kyiv's Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

ОНЛАЙН:
http://silverfall-game.com



Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

Некоторые задумки лучше выглядят на бумаге, нежели когда воплощаются собственно в игре. Вот, скажем, Silverfall – в какой еще action/RPG нам обещали сложный выбор между магией и технологией, природой и прогрессом? Перед глазами так и вставали картины: гоблины-изобретатели на дирижаблях и тролли с паровыми молотами ведут непримиримую борьбу с партизанящими по лесам эльфийскими друидами, а беспринципные люди помогают тому, кто больше заплатит.

Полноте, в игре от Kyiv's Games вам всего лишь придется схватиться с Древним Злом™, приспешники которого разрушили город Сильверфолл. Сюжет прямолинеен и предлагает серию забегов от одной точки к другой с попутным истреблением полчищ врагов. Погибли по дороге – воскресните в ближайшем поселении, и снова пробежка через орды возродившихся монстров. Не забудьте только застраховаться у NPC-гоблина, а не то придется добираться голышом до могилки с пожитками. Посильную помощь окажут спутники, которые присоединяются после выполнения специальных заданий. Набор на любой вкус – воины и лекари, стрелки и алхимики. Только вот с собой водить одновременно можно не больше двух, так что подбирайте состав партии соответственно специализации главного героя. Ролевая система, впрочем, невероятно гибкая, и по обилию возможностей напоминает Divine Divinity или Arcanum, так что создать можно любой гибрид – тролля-паладина, гоблина-некроманта или эльфа-механика. Другое дело, что расовые особенности все же предполагают заточку под магию, ближний или дальний бой и технологии. Да и очков умений при повышении уровня дают не так много, чтобы распылять их между девятью разными группами навыков.

Но, что немаловажно, NPC-тренер за деньги всегда позволит переделать неправильно прокачанного героя. Silverfall не первая игра, столь либерально относящаяся к воспитанию персонажа, и подобный подход, используемый сегодня во многих ролевых проектах, всегда радует. С другой стороны, это убивает надобность в повторном прохождении – интересующие сочетания можно попробовать и так. А больше, к сожалению, игре увлечь нечем.

Обычный ход событий – в новой порции сюжета вас отправляют в «затопленные руины», «заброшенные шахты», «фабрику роботов». Закупившись пузырьками с зельями маны и здоровья, обновив снаряжение, ваш отряд отправляется в путь… и гибнет в стычке с монстрами, превосходящими партию на пяток уровней. Снова в деревне, выплатили страховщику очередной взнос, бежим обратно. И опять бесславная смерть. Но дело сдвинулось – ведь по дороге вы заработали пару уровней на врагах помельче. Повторить, пока сложный участок не будет пройден, и в точке назначения встретить босса уровня, ко-

3x3=8

Основные характеристики героя, можно сказать, канонические – сила, телосложение, ловкость, интеллект и влияют на наносимый урон, крепкость здоровья, увертливость и шанс попадания, а также запас маны. С умениями обстоит поинтереснее – три группы с тремя ветками в каждой. Ближний и дальний бой, темная и светлая магия, расовые и общеполезные умения, вроде ускорения перемещения… Очки можно вкладывать куда угодно, и многие навыки прокачиваются отдельно, без необходимости прокачать сначала менее полезные. Делятся они на активные и пассивные – одни (заклинания, круговой удар, оглушение) требуют затрат маны и действуют ограниченное время, другие просто повышают, например, вероятность парирования вражеского удара. А вот склонность персонажа к природе или технике откроет последнюю, восьмую ветку, одновременно прокачивать их не получится. Решайте, что вам милее – превращение в оборотня и призыв животных на помощь, или имплантаты и взрывчатые вещества.









4 Путь прогресса: наплечники с патрубками, моторизованная броня, паровые молоты.

5 Одноручное или двуручное оружие, безрассудная ярость или глухая оборона – даже в одной группе умений есть над чем призадуматься.

6 За буйством спецэффектом не всегда понятно, что вообще творится на экране.

Главная беда игры в том, что разница между «Древесным посохом мощи» и «Цепной бензопилой ярости» заключается лишь во внешнем виде.

торый падет меньше чем за минуту и выронит какой-нибудь хлам, не сравнимый даже с тем, что продается у торговца.
По идее, избавить от нудной прокачки должны дополнительные задания, но смысла в их выполнении никакого, только лишняя беготня туда-сюда. Да и опыта за попавшихся под горячую руку монстров вы получите в несколько раз больше, чем за сам квест. На что они влияют, так это на приверженность главного героя природе или технологии (дружно вспоминаем Arcanum), но сводится это всего лишь к возможности использовать то или иное оружие и броню и развивать соответствующую ветку умений. И главная беда игры в том, что разница между «Древесным посохом мощи» и «Цепной бензопилой ярости» заключается лишь во внешнем виде. Как говорят кинокритики, «нет конфликта». Напарники и встречные NPC время от времени начинают рассуждать о достоинствах и недостатках прогресса, заново отстраиваемый Сильверфолл обрастает трубами фабрик или превращается в магическую цитадель, но никакого ощущения, что в мире действительно что-то меняется, нет.
Гоблины на паровых роботах и зомби с вделанными прямо в туловище пушками со временем сливаются в один ряд с минотаврами и оборотнями – красные точки на радаре, подлежащие переработке на экспу, и не все ли равно, как именно они пытаются вам досадить – мушкетной пулей или файерболом, когтями или циркулярной пилой. Перед двуручным топором все равны, на том свете отсортируют.
Кто заслуживает похвалы, так это художники студии. Населяющие мир игры твари разнообразны, с придумкой нарисованы и анимированы, спецэффекты ярки и красочны, обломки механического дракона весело разлетаются во все стороны, а технология cell-shading придает картинке незатасканный, комиксовый вид.
Впрочем, то, что хорошо смотрится на скриншотах, из-за прожорливого до ресурсов движка с печальным постоянством превращается в слайд-шоу, а чудовищно долгие загрузки способны вывести из себя самого терпеливого игрока. Встречайте, ролевая игра, которой мало гигабайта оперативной памяти. Куда катится этот мир?
На самом деле, чертовски обидно. Неплохая идея погребена под грузом банального сюжета, инкубаторских побочных квестов, неуклюжего интерфейса (неужели сложно было сделать хотя бы сортировку инвентаря?) и неуемных системных требований. Поддержку PhysX разработчики добавили, а вот найти хорошего геймдизайнера не смогли. Лучше пройдите еще раз Titan Quest с дополнением – удовольствия получите куда больше. СИ

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Симпатичная мультяшная картинка, необычный дизайн монстров, неплохая ролевая система, обилие побочных заданий.

МИНУСЫ
Однообразие, непродуманный интерфейс, неповоротливый движок, противостояние природы и технологии толком не раскрыто.

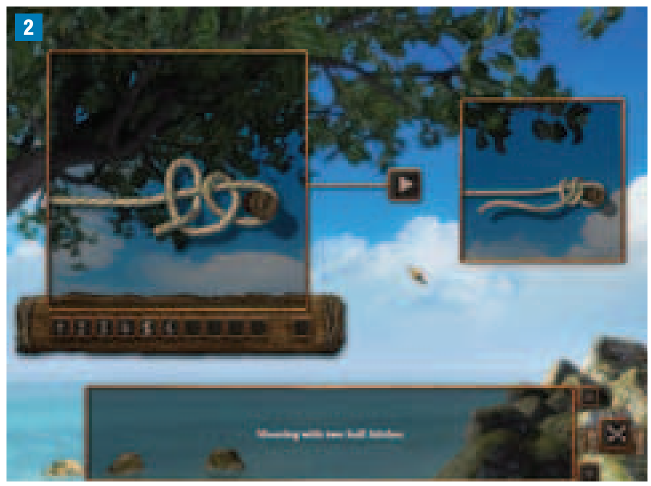
РЕЗЮМЕ
Качественный, но совершенно вторичный Diablo-клон.











1 Справа вы видите присланную Джоном Сильвером загадку в стихах, она же развернутый путеводитель по игре.

2 Авторы делают особый акцент на загадках, посвященных вязке различных типов узлов. Но, к сожалению, они столь просты, что почти не обращают на себя внимания.

3 В компьютерных играх все гораздо проще, чем в жизни. Из подручных средств здесь можно легко сделать, например, акваланг.

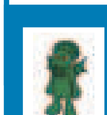
4 Сначала герой бродит по острову в гордом одиночестве, но дойдя до этого болота, Джим узнает, что он не один на острове. И дальше новые персонажи будут прибывать один за другим...

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ОСТРОВ СОКРОВИЩ (DESTINATION: TREASURE ISLAND)

МНОГОЧИСЛЕННЫЕ КУЛЬТУРНЫЕ ПАМЯТНИКИ, ОТ «РОБИНЗОНА КРУЗО» И ДО ТЕЛЕСЕРИАЛА «LOST», СВИДЕТЕЛЬСТВУЮТ – НЕОБИТАЕМЫХ ОСТРОВОВ НЕ БЫВАЕТ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Kheops Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
ОНЛАЙН: www.capsurlileautresor.fr



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

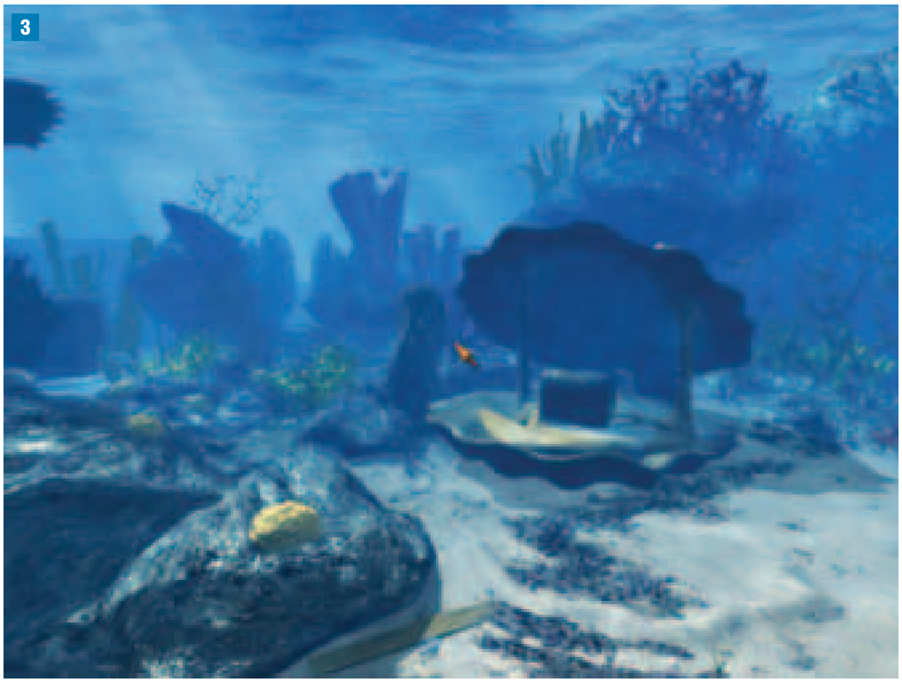
Темой сегодняшней беседы станет игра «Возвращение на остров сокровищ» (далее «ВОС»). Мы кратко разберем художественные достоинства и недостатки этого произведения, укажем на наиболее характерные черты игрового процесса, после чего подведем итоги. Тем, кто предпочитает не вдаваться в детали, а сразу ознакомиться с выводами, мы предлагаем перейти к последнему абзацу данного текста.

Игра, о которой мы будем сегодня говорить, очередная часть целой серии квестов, созданных на основе классических произведений мировой приключенческой литературы. В основу предыдущих игр, «Возвращение на таинственный остров» и «Путешествие на Луну», были положены произведения Жюля Верна. Что же касается рассматриваемой нами сегодня игры, то она является продолжением книги «Остров сокровищ» английского писателя Роберта Льюиса Стивенсона. Эта книга, безусловно, выдержала проверку временем: за описанием приключений Джима Хокинса и его друзей затаив дыхание следило не одно поколение любителей приключенческой литературы. Не будет преувеличением заметить, что «Остров сокровищ» прочно обосновался в золотом пантеоне романов для юношества.

Сегодня произведения Р.Л. Стивенсона (как и Жюля Верна, а также других классических авторов) являются общественным достоянием, ввиду чего нет необходимости приобретать дорогостоящую лицензию для создания игр по этим книгам. Можно только приветствовать ситуацию, когда экономические условия способствуют дальнейшей популяризации классической литературы.

Интересной особенностью игры является очень короткий вступительный ролик, сразу же переходящий в интерактивный пролог. Причем в зависимости от ваших действий в прологе игры меняется место вашего появления на острове Сокровищ. Столь ранний, неожиданный и показательный пример нелинейности игрового процесса самым положительным образом сказывается на общей игровой атмосфере. Впрочем, предыдущие игры этой серии также обладали значительным многообразием способов прохождения, так что в данном случае можно уже говорить о сложившейся традиции.

При этом «ВОС» обладает неожиданно сфокусированным игровым процессом. Здесь практически никогда героя не вынуждают бесцельно блуждать от экрана к экрану. Напротив, игрок всегда понимает, какая задача стоит перед ним в данный момент, и закадровый комментарий нередко сообщает, что за решение этой задачи приниматься пока не следует. Разумеется, такое положе-











ние понравится далеко не всем игрокам, некоторые же могут посчитать такие комментарии подсказками, чрезмерно ограничивающими рамки игрового процесса.

В течение почти всей игры задачи балансируют между легкой и средней сложностью, так что игрок быстро привыкает почти любую загадку решать с ходу. Если же случится застрять, то необходимый для решения пропущенный предмет практически всегда находится неподалеку. Многоступенчатые задачи встречаются нечасто, и они просты, хотя и не всегда очевидны. (Здесь уместно отметить удивительно остроумную загадку с выплавкой оружейного ядра.) Из общей картины резко выбивается финальная многоступенчатая загадка, являющая собой синтез myst-подобных задач (к слову, календарь майя не впервые выступает в качестве объекта для подобного творчества) с логичной, но зубодробительно сложной задачей на применение предметов. Причем практически не представляется возможным решить ее методом грубого перебора. Сама по себе эта задача очень интересна, но в контексте данной игры она выглядит неуместно, слишком уж резко отличается она по сложности от всей предыдущей игры.

Большая часть загадок основана на поиске и применении тех или иных предметов. И поскольку игра «ВОС» создана на той же программной основе, что и предыдущие квесты серии, многим игрокам покажется знакомой особая система взаимодействия с предметами, дающая возможность как разбирать один предмет на несколько составляющих, так и комбинировать различные предметы в единое целое.

Поскольку книга «Остров сокровищ» является цельным и законченным произведением, перед сценаристами игры «ВОС» стояла крайне непростая задача продолжить сюжетную линию, вернув действие обратно на остров. К сожалению, связного и логичного повествования не получилось, действие буквально кишит условностями и натяжками. Нелепое завещание Джона Сильвера, еще более психологически невероятная подоплека его создания, говорящий попугай, явно наделенный собственным разумом (помимо тяги к алкоголю).

Ближе к концу игры обычное для интерактивных развлечений стремление к экзотике вынуждает авторов игры заполонить остров остатками цивилизации майя. Сколь бы тепло мы ни относились к этой древней культуре, но чрезмерная тяга к эклектике никак не идет на пользу игровой атмосфере. Поэтому в данной игре сюжетная составляющая отходит на второй план. В целом «ВОС» является игрой менее удачной, нежели «Возвращение на Таинственный остров» и тем более блистательное «Путешествие на Луну». Однако ввиду меньшей сложности и камерности повествования «ВОС» можно порекомендовать начинающему игроку, для которого другие игры данной серии могут оказаться слишком тяжелыми в прохождении. СИ

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

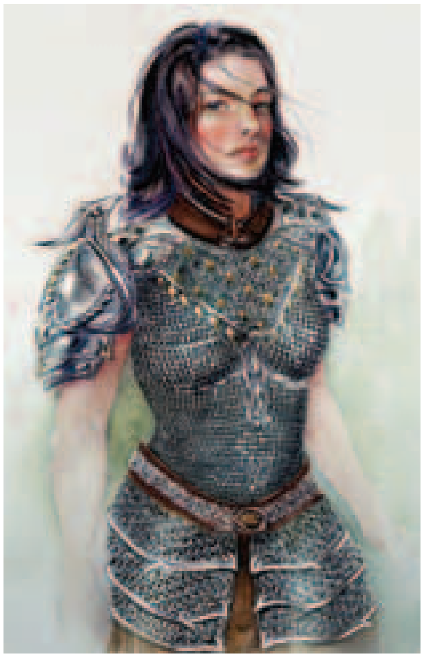
ПЛЮСЫ
Яркие экзотические пейзажи, сундуки с сокровищами, подводный мир, заброшенные жилища, битвы с пиратами, тайны майя, романтические знакомства.

МИНУСЫ
Нелогичная, надуманная сюжетная линия, невысокая сложность, сравнительно небольшая продолжительность игры.

РЕЗЮМЕ
Весьма качественная, приятная и добродушная игра. Начало многообещающее, но в дальнейшем игра ожиданий не оправдывает.









1 Милейшей души человек. По одному требованию станет мучить первого встречного. В наше время все подозрительны.

2 Левитан. Золотая осень, грибная пора.

3 Эпическое побоище. Без хитрых стрел у рыцарей нет шансов. У нас тоже, кстати.

4 Художнику могут потребоваться новые галлюциногены для творчества. Поможете?

5 Советника Хэскилла можно вызывать заклинанием. Интересно, что он чувствует, когда его все время отрывают от дел.

6 Это еще не конец. Просто начало долгого и нудного обмена ударами.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360

ЖАНР:
role-playing.PC-style.fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games

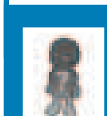
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»

РАЗРАБОТЧИК:
Bethesda Softworks

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН:
www.bethsoft.com/games/games_obliv_shivisles.html



Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

ПЕРВОЕ И, КАЖЕТСЯ, ПОСЛЕДНЕЕ ПОЛНОЦЕННОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К THE ELDER SCROLLS IV. СОБЫТИЕ КРУПНОЕ, НО ПОЧЕМУ-ТО НЕ ОСОБЕННО РАДОСТНОЕ.

Bethesda Softworks с маниакальным упорством доказывает миру, что не умеет делать дополнения. Причем такие неохватные сучья в колеса собственному детищу может вставлять лишь она, любящая мамочка Beth. Катится, беззаботно насвистывая на ходу, малыш Oblivion, а в сверкающие спицы врезается здоровенное полено Shivering Isles – нескладной сказки о сумасшедшем Шалтай-Болтае Шиогорате, его разодранном надвое королевстве и вас, клацающей забралом Алисе, что вторглась не в то Зазеркалье. Миф о том, что на новый континент нужно идти вооруженным до зубов титаном, изучившим сотни заклинаний и испепеляющим врага взглядом, никак не соответствует действительности. Можете отправиться туда сразу после того, как выберетесь из начального подземелья, вы же помните, что монстры Oblivion растут в уровне вместе с главным героем? Вот-вот. В любом случае, сразу после установки дополнения вас поставят в известность: так, мол, и так – появился загадочный остров, требует изучения и профилактических работ с вашим участием. Ну, раз требует…

Всеобщее помешательство

Белого Кролика, спешащего на встречу с Герцогиней, не будет. Однако общее настроение передано верно, и скриншотами из Shivering Isles можно иллюстрировать книги Кэролла – движок игры все еще способен производить впечатление. Ему удаются как эпические пейзажи, вроде замка Шиогората на закате и рассвете, так и мелкие детали – стайки сумасшедших бабочек, шутовской костюм принца и чеширский кот-советник Хэскилл, появляющийся из неоткуда с советом и шуткой-каламбуром в кармане. Однако кульминационным моментом стала, само собой, встреча с гигантскими грибами, подпирающими местное небо. Mushroom Kingdom в исполнении Bethesda выглядит отменно, и автор этих строк провел долгие часы, разыскивая памятную гусеницу с кальяном. Вообще, без особой цели ползать по холмам и изучать случайные пещеры Дрожащих Островов, как и в оригинале, весьма приятно. Главным образом потому, что малейшее прикосновение к сюжетной ветке рушит все очарование показного безумия. Запал разработчиков кончился ровно на стадии изобретения двух частей королевства, Мании и Слабоумия, дальше они почему-то «не смогли». Идея, чего уж там таить, была прекрасна, вступление хоть и не свежо, но увлекательно, а вот в основной части нам расскажут заурядную историю о самоуверенном даэдра по имени Джиггалаг. Заручившись поддержкой бездушных Рыцарей Правопорядка, он не придумал ничего лучше, как захватить мир. Кто, в конце концов, станет

4



Подайте ружье

Одной из самых неприятных вещей в Shivering Isles являются схватки с вездесущими груммитами. Они бич божий и бревно в глазу одновременно. Многочисленные, крикливые, бестолковые мутанты с выпученными глазами и вечно пустыми карманами. Помимо ржавых бестолковых ятаганов да пары отмычек с их трупов взять нечего, и время на фехтование уходит впустую. И вы бы знали, сколько его, этого времени! В подземельях груммиты имеют привычку нападать по трое – один лучник и два владельца меча и щита. Вот они-то, укрывшиеся за железкой, досаждают больше всего. Блок, блок, блок, удар, блок, блок, блок. Обмен ударами может продолжаться очень долго, пока из соседней комнаты не приходят недоумевающие родные и не спрашивают, не случилось ли чего. Не стесняйтесь воткнуть перед боем в тело жертвы несколько стрел, идеально, если можете призвать на помощь какую-нибудь зверюгу. И никогда, пожалуйста, не повторяйте моего глупого поступка – сражение с четырьмя тварями одновременно. Оно длилось полчаса.



5



6



принцем безумия, говорить, надеюсь, не нужно – сюжет категории B, номер по ГОСТ 34-26, видели не раз.

Вы в своем уме

В кошачьих глазах Шиогората растают ваши последние надежды на психологический триллер и душевные поиски в стране повального сумасшествия. Настанут трудовые будни обычного героя. Сходи туда, принеси то, убей тех. Просветления бывают – квест с активированием ловушек в заброшенном подземелье восторженно обсуждают поклонники. Да, на общем фоне выглядит и правда неплохо – восстановив сломанный груммитами «оборонный комплекс», обязательно сохранитесь, по настроению момент можно будет переиграть снова. Впереди несколько минут садистских развлечений в духе Dungeon Keeper. Задача, в общем-то, очень простая: нужно решить судьбу несчастных искателей легких денег. Правая кнопочка означает смерть одного из них, левая – серьезное помешательство жертвы. Очень изящный момент: воры заходят в склеп, где видят выход в другой зал и бесхозную гору сокровищ, закрытую клеткой. Выбрав моральную пытку, вы вызываете дождь из ключей всех размеров и видов. Естественно, кое-кто не выдерживает напряжения и начинает ползать по полу, подыскивая ключ от клетки. Жаль только, что разработчики не выдержали в подобном духе всю квестовую линейку.

Шлем из янтаря

Понятно, что помимо прохождения сюжетной колеи, к финалу может тащить банальная жажда наживы. Хочется посмотреть новые мечи, примерить броню, опробовать заклинания. Однако, простите, разве это не успело приесться после сотни-другой самоделок, что имеются на всех без исключения журнальных дисках? Ах, ну да, тут родное, от самой Bethesda.

Весьма эффектно выглядят янтарные и «безумные» изделия (не волнуйтесь, для их изготовления просто нужно собрать немного «безумной руды») – кузнецов, что их производят, стоит искать, соответственно, во владениях Мании и Слабоумия. А вот на экзотические наряды девушек-охранниц заглядываться не стоит, полученная броня окажется, увы, чуть-чуть другой. Раз уж сам мир игры двойственен, разработчики решили придумать к нему столь же двуличный меч: в зависимости от времени суток клинок оборачивается то «Утренним клыком», и разит врагов огнем, то «Сумеречным клыком», молотящим нападающих холодом.

Shivering Isles не слишком продолжительна, но благодаря этому и откровенная халтура разработчиков не заметна. Всегда есть куда идти, чем заняться, на кого пойти войной. Bethesda, кажется, пора взяться за Fallout 3 и отдать движок в нетерпеливые ручонки фанатов – выделка дополнений у них почему-то происходит куда быстрее и успешнее. СИ

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Прекрасный мир и удивительные пейзажи, иногда действительно яркие и интересные квесты, отличное графическое исполнение.

МИНУСЫ
Одинаковые подземелья, несбалансированная боевая система, однообразные задания и нераскрытая тема «королевства безумия».

РЕЗЮМЕ
Это дополнение. Ничего больше знать не нужно, Bethesda сама обо всем позаботилась. Без оригинала вы его не поставите, и если уж купили, значит, Oblivion вам чем-то приглянулась.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10663

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»



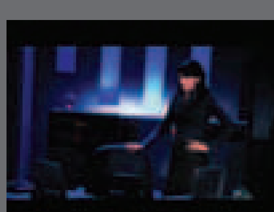
Долгожданная третья часть Command & Conquer не может сравниться по глубине геймплея с Warcraft III или Supreme Commander. Зато с ее помощью можно отлично расслабиться после тяжелого рабочего дня, лениво выделяя мышкой орды «Мамонтов» и отправляя их в гущу сражения. C&C3: Tiberium Wars была оперативно локализована «Софт Клабом», и русская версия стратегии появилась практически одновременно с европейской. Переведено и переозвучено все, включая знаменитые ролики с живыми актерами. Дубляж отменный – в русской версии Кейн говорит с теми же интонациями, что и в английской. Градус пафоса в диалогах зашкаливает, но именно так игра звучала и в оригинале. Каких-либо серьезных ошибок и опечаток в текстах игры или в прилагающемся мануале мы не нашли. К счастью, минерал тиберий никто не стал называть «тибериумом». Самый серьезный недочет – то, что одна из девушек-актеров озвучки проглатывает буквы в трудных словах, вроде «ирригация».

РЕЗЮМЕ

«Софт Клаб», как обычно, не подвел: эталонная полная локализация хитовой стратегии. Рекомендуем всем.







JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Jade Empire: Special Edition
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
rrole-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Bioware / Gray Matter
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=2891



О Jade Empire можно говорить долго. Если вкратце – это первый PC-проект от канадцев из Bioware со времен Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark. Игра вышла на Xbox ещё два года назад, но разработчики расстарались и выдали PC-порт отличного качества. Не удивительно, что «Бука» сделала серьезную ставку на русскоязычную версию этого проекта. Назвать локализацию халтурой язык не повернется: работа проделана серьёзная и по большей части весьма качественная. К сожалению, не такие уж редкие орфографические ошибки сочетаются со странными особенностями перевода: от слишком вольной и порой даже немного искаженной передачи смысла до дискриминации представителей женского пола. К ним здесь, видите ли, любят обращаться в мужском роде. К счастью, к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, локализаторы обещали выпустить патч, исправляющий все эти огрехи. Озвучку, к слову, трогать не стали, все осталось, как в оригинале. Зато подарочное издание может похвастаться отдельным диском с саундтреком.

РЕЗЮМЕ

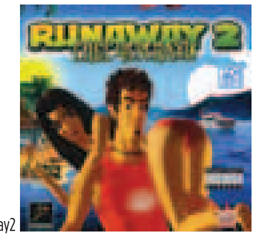
До обидного нелепые огрехи локализации не позволяют нам оценить ее по высшему разряду.





RUNAWAY 2: СНЫ ЧЕРЕПАХИ

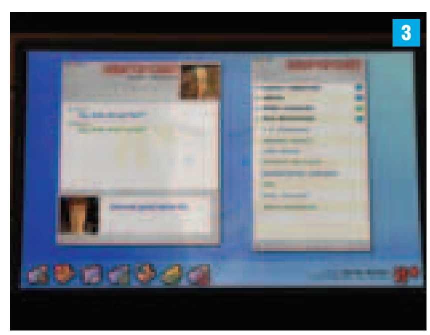
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Runaway 2: The Dream of the Turtle
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
CDV Software Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
Pendulo Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=runaway2

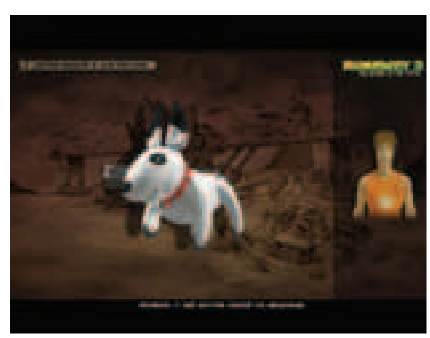


Испанскую игровую индустрию с трудом можно отнести к лидирующим. По сути, её вклад в мировой игропром до недавнего времени ограничивался лишь двумя известными именами: культовым «слэшером» Blade of Darkness и знаменитым сериалом тактических головоломок Commandos. После выхода второй части мультяшного квеста Runaway в этот список с полным правом можно вносить и творение Pendulo Studios. Не секрет, что для адвенчур, которые строятся не только на головоломках, но и на сюжете и отношениях между персонажами, очень важна качественная локализация. Огрехи перевода или озвучки ещё простительны и иногда даже незаметны в каких-нибудь гонках или шутерах, но могут запросто похоронить приключенческий проект. Поэтому в подобных случаях с локализаторов совсем другой спрос. К счастью, ответственные товарищи из «Нового Диска» не подвели. Озвучка в целом неплохая, но до английского варианта не дотягивает. А вот перевод действительно радует.

РЕЗЮМЕ

Русскоязычная версия стандартного для ND Games высокого качества. Не разочарует, но и не удивит.





WARHAMMER: ПЕЧАТЬ ХАОСА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Warhammer: Mark of Chaos
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Black Hole Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=warhammer



Редкую игру ждут так, как в прошлом году ждали Warhammer: Mark of Chaos. Шумная рекламная кампания с потрясающими по красоте постановочными скриншотами и цветастыми обещаниями разработчиков пробудила аппетит у любителей стратегий по всему миру. Популярная вселенная лишь подогревала ажиотаж. Но вместо настоящего хита мы получили неплохую, но далеко не выдающуюся стратегию. Тем не менее русскоязычная версия стала одним из ключевых проектов сезона для «Нового Диска». Посему можно было ожидать яркой и качественной работы. Получилось только частично. Красивые шрифты и предельно точный (скажем спасибо привлеченным к работе над локализацией фанатам Warhammer) перевод – сильные стороны локализации. На другой чаше весов – безобразная озвучка. Неважный подбор голосов и ужасная игра актеров убивают едва не всю атмосферу игры. Так и хочется вырубить звук и вернуть на место оригинальную озвучку. Может, стоило ограничиться субтитрами?

РЕЗЮМЕ
Крайне противоречивая работа. Почти филигранная работа с текстами и на удивление слабая озвучка.





XPAND RALLY XTREME

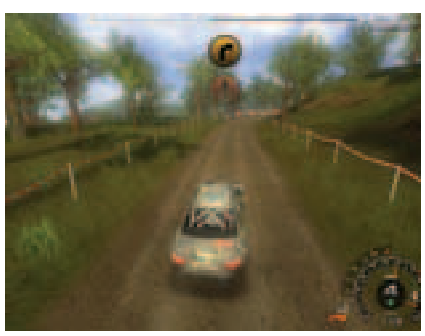
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Xpand Rally Xtreme
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.rally
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Techland
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Techland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/xpand_rally_xtreme



Оригинальная Xpand Rally осчастливила нас два с лишним года назад. Впечатлив красивой картинкой, игра разочаровала содержанием. Отсутствие лицензий на автомобили и соревнования мирового раллийного чемпионата еще можно было пережить, но вот слабую физику и скучный дизайн трасс – нет. Xtreme – нечто среднее между дополнением и полноценным продолжением. Изменений с гулькин нос – новый класс автомобилей, редактор карт и кой-чего по мелочи. Все детские болезни предшественника остались на месте, за исключением, пожалуй, слабого дизайна трасс: местные этапы будут поинтереснее, и, к тому же, некоторое разнообразие вносят редкие кольцевые спецучастки. Такое вот счастье, доступное пока только жителям Восточной Европы, в том числе, благодаря усилиям «1С». Русскоязычная версия приятно радует нормальными шрифтами и четким переводом. Правда, есть претензии к озвучке штурмана: помимо неправильно подобранных интонаций, в речи помощника порой проскальзывают довольно странные и корявые реплики.

РЕЗЮМЕ
Неубедительное продолжение раллийного симулятора со среднего качества локализацией.





СВИТКИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Dungeon Scroll:
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.edutainment
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Robinson Technologies
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Полёт навигатора»
РАЗРАБОТЧИК: Robinson Technologies
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 32 RAM, 8 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.rtsoft.com/dscroll/



Игра Dungeon Scroll заслужила звание лучшей головоломки по версии сайта Game Tunnel ещё в 2004 году. И совершенно справедливо – смешение двух разнородных механик пошло «Свиткам подземелий» только на пользу. Собирая слова (исключительно английские) из предложенного набора букв, вы сражаетесь с чудищами. Длиннее слово – сильнее удар, а если ещё удастся включить в него бонус, удваивающий или утраивающий урон, тогда и монстр враз ляжет, и очков вам достанется гораздо больше, а там и боевые параметры прокачать можно будет или, наоборот, врагов послабее сделать. Игра идёт в реальном времени. Дольше провозитесь – сильнее пострадаете от зубов и лап подземных жителей. Если же вам всё-таки удастся пройти два с половиной десятка уровней, кишащих гадами, свой рекорд можно вывесить в Интернете на всеобщее обозрение. Однако попасть хотя бы в первую десятку – дело непростое. Задавим врага интеллектом?

РЕЗЮМЕ
Мечта геймера-буквоеда могла бы быть и посимпатичней, но увлекательности ей не занимать. Слово сильнее клинка!





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Первый фильм, в котором снялся Джеки Чан:
1. Большой и Маленький Бар Вон-Тинь
2. Кулак ярости
3. Полицейская история

2. Создатели Warhammer Fantasy Battle:
1. Билл Роупер, Стиг Хегланд, Питер Брэвик
2. Эд Гринвуд и Джефф Грабб
3. Ричард Халливел, Брайан Ансел, Рик Пристли

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 июня. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 10/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 07 (228)

Андрей Иванов (Мурманск).

Правильные ответы
– Аламут (А)
– Профессор Мориарти (В).

1 Зеленый тиберий – хорошо, а синий – еще лучше.

2 В данном случае герой получился форменным добряком. Но никто не мешает вам следовать по пути Сжатого Кулака.

3 Внутриигровые тексты локализаторы, к сожалению, решили не трогать.

4 Яркий пример сочетания хорошо переведенных текстов и безобразной озвучки. А уж каким голосом вещает Стефан…

5 На лицензию разработчики денег явно пожалели. Впрочем, узнать прообразы автомобилей можно с первого взгляда.

6 Монстры, к сожалению, нарисованы тяп-ляп и практически не анимированы.

Дайджест РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

КРАСНЫЙ БАРОН: ВОЗДУШНЫЕ АСЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Wings of Honour: Battles of the Red Baron
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.flight.WWI
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CITY Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: CITY Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=439i



Первая мировая война, бипланы, Манфред Альбрехт фон Рихтгофен. Устойчивый ассоциативный ряд. «Красный Барон» вообще является любимым персонажем разработчиков авиасимуляторов. Нет ничего удивительного в том, что в Wings of Honour: Battles of the Red Baron эту тему развили еще дальше, сделав центральной. Нет, игрокам не предлагается влезть в шкуру легендарного летчика, наша задача – сокрушить мощь германской авиации и уничтожить эскадрилью фон Рихтгофена. Занятие сложное, но не слишком занудное, все благодаря аркадному характеру игрового процесса. Никакой головной боли с физикой полетов, нюансами управления бипланами и прочими атрибутами солидных авиасимуляторов. Здесь упор делается на развлечение: летаем, с легкостью изничтожаем немецкие аэропланы, а также войска и наземные укрепления. В меру симпатичная графика только способствует приятному времяпрепровождению. Управление в игре интуитивное и простое до безобразия, даже ребенок освоит его буквально за пару минут.

РЕЗЮМЕ
Увлекательное развлечение без особых претензий. Посвящается начинающим пилотам или просто желающим расслабиться.

13-Й ПОЛК. ВОЕННОЕ ИСКУССТВО

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Take Command: 2nd Manassas
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.wargame.real-time
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/Snowball
РАЗРАБОТЧИК: MadMinute Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.4 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.snowball.ru/?id=111



Довольно непросто догадаться по названию, но Take Command: 2nd Manassas – это своеобразное дополнение к дебютному проекту маленькой американской студии MadMinute Games под названием History Channel's Civil War: The Battle of Bull Run. Со всеми вытекающими последствиями. В центре внимания, как и прежде, Гражданская война в США, только теперь акцент сделан не на одном-единственном сражении, а на связанных в единую кампанию миссиях. Уцелевшие в битвах солдаты, а также улучшенные навыки генерала переходят в следующий сценарий, что заставляет игрока больше заботиться о подчиненных и не воспринимать пиксельных человечков исключительно как «пушечное мясо». Графика, хоть и изменилась к лучшему, все равно бесконечно далека от современных стандартов. Слава богу, в варгеймах это не главное, главное – игровой процесс. А уж тут Take Command даст прикурить кому угодно. Может быть, в один прекрасный день и отечественные разработчики порадуют нас варгеймом по нашей истории?

РЕЗЮМЕ
Несовершенный технически, но блестящий с игровой точки зрения варгейм.

МОРХУХН. ПИНБОЛ

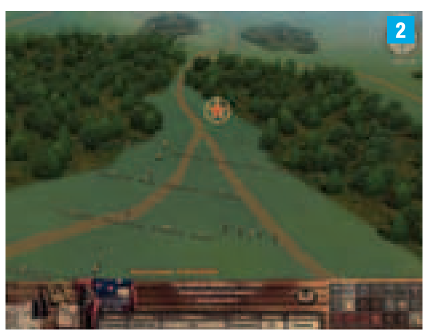
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Moorhuhn Pinball Volume 1
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.pinball
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Phenomedia Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Phenomedia Publishing
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 16 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=448

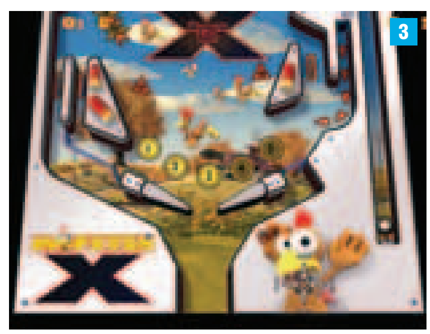


Много – не всегда хорошо. Немецкая компания Phenomedia Publishing, похоже, окончательно утратила чувство меры, продолжая штамповать на конвейере все новые и новые игры серии «Морхухн». Иногда разработчиков даже тянет на некоторое подобие экспериментов, вроде гонок, платформеров или еще чего-нибудь в этом роде. Да и любители пострелять несчастных «хухнов», как видно, не перевелись. Все бы ничего, если бы не микроскопические размеры новшеств, предлагаемых игрокам. «Морхухн. Пинбол» – типичный пример подобного подхода. Как несложно догадаться, пред нами самый обыкновенный пинбол в морхухновских декорациях. Не верх оригинальности, но сделать интересную игру можно и из такого материала. Но нужно ли? Зачем напрягаться, не проще ли быстренько сварганить пяток столов, забыв толком их разнообразить? Да, проще, конечно. Как итог – никакого задора или интереса, или просто желания побить рекорд, игра не вызывает.

РЕЗЮМЕ
Скучный пинбол в морхухновских декорациях. Даже яркое оформление немногочисленных столов не спасает.

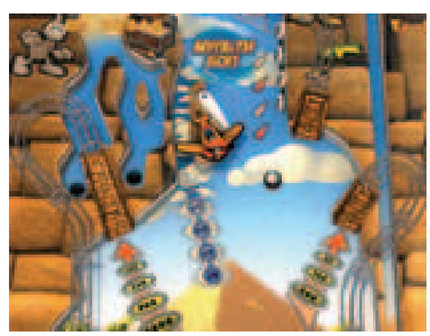












1 Приземлившись посреди немецкой базы, мы умудрились перевернуться. Мало того, покрутившись пару минут в перевернутом состоянии, вполне можно расстрелять всех «зольдатен» в зоне видимости.

2 Местами картинка здорово напоминает Shogun: Total War. Сколько, говорите, лет прошло?

3 Даже яркое оформление немногочисленных столов не спасает этот скучный пинболл.

ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО DANCE DANCE REVOLUTION

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Фото:
Андрей «Rimu» Бессонов;
pyro_maniac

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ ПОЛЬЗУЮТСЯ ПО ВСЕМУ МИРУ БОЛЬШОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ. НЕ СТАЛА ИСКЛЮЧЕНИЕМ И РОССИЯ: ХОТЬ С ОПОЗДАНИЕМ, НО И У НАС ПРИЖИЛИСЬ PUMP IT UP, PARA PARA PARADISE И DANCE DANCE REVOLUTION. ПО ПОСЛЕДНЕЙ НЕДАВНО ПРОШЕЛ ЧЕМПИОНАТ ВСЕРОССИЙСКИХ МАСШТАБОВ, ПРИЧЕМ УЖЕ ЧЕТВЕРТЫЙ ЗА ТРИ ГОДА СУЩЕСТВОВАНИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОГО «БЕМАНИ»-ДВИЖЕНИЯ. О НЕМ-ТО МЫ ВАМ И ПОВЕДАЕМ.

Постоянные читатели «Аркады», конечно же, знают о DDR. Известнейшая танцевальная игра, основанная на простейшей идее – всего-то и нужно, что наступать ногами на четыре кнопки на платформе в такт музыке. Танец определяется стрелочками, летящими на экране и обозначающими, в какое время и на какую кнопку наступить. Получается, что DDR – не только увлекательная игра, но и неплохая разминка. Да и людей, далеких от видеоигр, привлекает «на ура».

Судьба ранних российских DDR-чемпионатов выдалась нелегкой. Первые два раза, в апреле и октябре 2005 года, они проводились на самодельных платформах (вместо автомата работал проектор, песни и стрелочки обеспечивались эмулятором), а участникам и зрителям приходилось ютиться в небольшой комнате московского клуба «Город»: турниры соседствовали с аниме-вечеринками. На третий раз, в апреле 2006 года, повезло больше: состязания проводились на привычном всем автомате DDR Extreme. С четвертым турниром же нам и вовсе улыбнулась удача: компания «Волшебная игра» не только завезла SuperNOVA, последний автомат линейки Dance Dance Revolution, но и обеспечила турнир призами и даже небольшой рекламной кампанией. Место для проведения мероприятия было лю-





Dance Dance Revolution – не только увлекательная игра, но еще и неплохая разминка. Да и людей, далеких от видеоигр, она привлекает «на ура».

1 В зрителях недостатка не было: десятки человек собрались, чтобы поболеть за товарищей и посмотреть на лучших игроков России.

2 Торжественное награждение победителя.

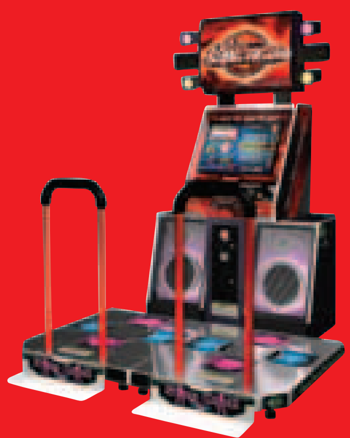
3 После духоты и низких потолков, что непременно сопровождали ранние DDR-чемпионаты, просторный торговый центр пришелся по душе и участникам, и зрителям.





СКОРЕЕ В НОМЕР!

Выпущенный год назад DDR SuperNOVA (Dancing Stage SuperNOVA в Европе) – первый аркадный автомат серии DDR со времен вышедшей в 2002 году DDR Extreme. Это настоящий подарок для танцоров: более трехсот песен, из них 64 новых. У трек-листа есть чем порадовать как новичков, так и профи. Из нововведений – режим Battle, в котором ваши успехи усложняют оппоненту игру, изменяя отображение стрелочек, определяющих танец.



ХОЧУ!

Найти DDR SuperNOVA можно в ТДЦ «Варшавский», что стоит прямо над выходом из ст. м. Варшавская (последний вагон из центра, затем налево). Зал «Волшебной игры», где находится заветный автомат, располагается на четвертом этаже торгового центра, на балконе над «фуд-кортом». За один жетон, стоящий 30 рублей, можно танцевать одному, вдвоем или же одному на двух платформах сразу (Double). Полную базу танцевальных автоматов можно найти на http://bemafia.ru/locations.



1 Поворачиваться боком к экрану во время прохождения песни – очень важное умение.

2 Amiboshi (Москва) и Воспитанный (Краснодар) в напряженной борьбе.

3 Петербуржцы Pulse и Alzarus продемонстрировали костюмированный фристайл.



безно предоставлено торгово-досуговым центром «Варшавский», а организацией, как и заведено, занимались энтузиасты из «Бемафии» (http://bemafia.ru).

Чемпионат проводился 22 апреля. Участие мог принять каждый, но смельчаков набралось лишь тридцать пять человек – ведь уже в первом отборочном туре соревнующимся предстояло использовать «все восемь ног» (сложность песни на автомате отображается числом значков в форме ступни; 1 – самая простая, 10 ног – самая сложная). От каждой из четырех групп, на которые были поделены участники, по суммарному числу набранных очков во второй тур прошло по четыре игрока. Там их ждали еще более сложные песни. В итоге в финальный тур вышла восьмерка сильнейших, которым было уготовано состязаться по системе Full Double Elimination – неловкий участник выбывал уже после двух поражений.

Победителем этого чемпионата, как, впрочем, и всех предыдущих, стал Воспи из Краснодара (этот бессменный чемпион, к слову, не менее хорошо проявляет себя и в Pump It Up: он представлял Россию на World Pump Festival в 2005 году). Петербуржец Alzarus, занявший второе место на DDR-состязании, получил тот же приз, что и Воспи: «Волшебная Игра» одарила их металлическими платформами для игры в DDR дома. Завоевавший третье место москвич Amiboshi удостоился Guitar Hero II с гитарой в комплекте. Четвертое же место – увы, не призовое – досталось Тигре, девушке из Краснодара, чьи достижения в Stepmania (эмулятор DDR) позволили ей занять третье место в мировом рейтинге. Да не оскудеет Россия на таланты!

Так, четвертый чемпионат России по DDR прошел более чем успешно: слаженная организация, сильные участники и поддержка со стороны торгового центра и «Волшебной игры» позволили зрителям и игрокам отлично провести время. Особенно радует желание «Волшебной игры» и в дальнейшем идти навстречу энтузиастам: так, уже можно поиграть на автоматах Pop'n'Music и Beatmania IIDX; в ближайшем будущем ожидается появление и Drummania на пару с Guitar Freaks. Ну а «Бемафия» планирует организовать еще более масштабный чемпионат по Pump It Up этой осенью. Так что у любителей музыкальных автоматов есть все основания радоваться. А тем же, кто еще не вступил в ряды оных любителей, рекомендуем это поскорее сделать. Наконец, обо всех новостях, связанных с этими замечательными игровыми автоматами, можно узнавать в ЖЖ-сообществах: http://community.livejournal.com/ru_ddr и http://community.livejournal.com/bemani_ru. СИ

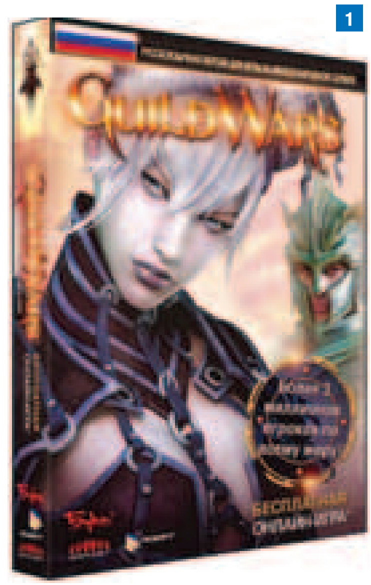
Компания «Волшебная игра» не только завезла SuperNOVA, последний автомат линейки Dance Dance Revolution, но и обеспечила турнир призами.





НОВОСТИ MMORPG


4



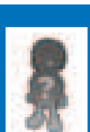
1



2



3



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Guild Wars заговорила по-русски

«Англичанам» не придется платить дважды.

19 апреля в продажу поступила русскоязычная версия первой кампании Guild Wars – Prophecies. В локализованной версии все «имена собственные» (названия географических объектов, монстров, умений, предметов, имена персонажей) сохранили оригинальное английское начертание. Зато переведена самая сложная часть MMORPG – описания квестов, умений и игровых предметов. Отечественным владельцам английской версии Guild Wars (**http://www.guild-wars.ru**) не надо беспокоиться или покупать игру еще раз, переход на другой язык пройдет для них совершенно безболезненно. Локализация уже активирована на серверах Guild Wars, и для перехода на русский язык достаточно сделать соответствующий выбор, а игра сама закачает все нужные файлы. У двух других кампаний Guild Wars рядом с опцией перехода на русский язык пока стоит пометка «бета», но это лишь вопрос времени. К концу мая русификация и Guild Wars Factions, и Nightfall будет уже «финального» качества. А вот «русские кварталы» в игре появятся лишь после того, как количество русскоговорящих геймеров заметно вырастет. Разработчики опасаются, что если русские кварталы включить сразу, они будут пустовать.

2 Китай: не больше 3 часов MMORPG в день

А русским можно все! Пока?

Китайские власти полны решимости навести порядок с болезненным пристрастием молодежи к многопользовательским играм (до 13% молодых китайцев страдают от интернет-зависимости). Помимо планируемого запрета лицам моложе 18 лет участвовать в MMOG, где разрешено убийство персонажей, молодым геймерам с 16 июля грозит ещё одно ограничение – теперь речь идет о продолжительности онлайновой игры. Чиновники из GAPP (General Administration of Press and Publication) собираются ввести особую систему доступа, принуждающую пользователей сократить до пяти часов продолжительность игровых сессий не только во всех MMORPG, но и в казуальных онлайновых играх. Для этого китайские геймеры обзаведутся специальными идентификационными картами, без которых MMO-провайдеры не разрешат им доступ в игру. Лимит времени для несовершеннолетних – 5 часов онлайнового развлечения в сутки. При этом никого насильно отключать от игры не станут. Изворащенные китайские чиновники решили ударить по больному месту и снижать характеристики персонажа. Первая деградация настигнет героя через три часа, он станет сразу вполовину слабее. Еще через два часа характеристики персонажа и вовсе снизятся до минимальных значений. В общем-то, и с ослабленным героем можно хоть как-то играть, например, сидеть и торговать. Но и тут геймеров ждет западня: чтобы характеристики пришли в норму, надо отключиться от игры не меньше, чем на пять часов.

3 WoW: история любви?

5000 золотых за один раз!

5000 золотых на Laughing Skull US (Horde Server) – это примерно $770, если вы будете покупать золото на аукционе. С этой суммой связана одна нашумевшая история, всколыхнувшая в апреле американское сообщество игроков World of Warcraft.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Эльфийки Lineage II остаются для многих непревзойденным образцом фэнтези-стиля и сексуальности. Среди 14-миллионной армии поклонников MMORPG хватает тех, кто хотел бы выглядеть так же, как и его персонаж. Апрельскую азиатскую подборку женского косплея Lineage II (темные и светлые эльфийки в антураже игры) смотрим на MMOSITE.com по адресу **http://photo.mmosite.com/cosplay**.



Примерно на 30% подорожали все популярные виртуальные предметы на китайских серверах World of Warcraft (**http://www.worldofwarcraft.com**). По сообщению Chongqing Economic Daily, рост цен связан с введением системы ограничения игрового времени для молодых игроков. Теперь из-за нехватки времени дети и подростки предпочитают покупать нужные предметы, а не добывать их непосредственно в игре.



Хотите вспомнить свои путешествия в мире Vana'diel? Японские издатели предлагают сделать это, слушая музыку. В 7-дисковый Premium box вошли оригинальные саундтреки из Final Fantasy XI и всех дополнений. Более того, в наборе есть ранее не изданные треки и новые фортепианные аранжировки. В онлайновых магазинах набор обойдется вам примерно в $90 долларов США.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



На официальном сайте The Lord of the Rings Online (http://www.lotro.com/article/322) появилось обстоятельное объяснение того, как в игре будут отображаться настроения персонажей. Выглядит это очень забавно: для перевода героя в одно из 11 «настроений» игрокам необходимо использовать специальную команду (/mood_XX).



Star Wars Galaxies ограбит неверных, а разрушители получат призы. «If you don't use it, you may lose it!» («Если не используешь, можешь потерять!») – таков лозунг новой кампании в популярной ролевой игре по миру «Звездных войн». Цель кампании – уничтожение бесхозного имущества. Sony уведомила подписчиков Star Wars Galaxies (**http://starwarsgalaxies.station.sony.com/packup**) о том, что делит их на «верных» и «неверных». Виртуальное имущество последних (т.е. не появлявшихся в игре с 17 апреля 2006 года) может быть... ликвидировано! Но шанс не потерять всё остается. Неверным геймерам дан срок одуматься – до пятого июня 2007 года. После этого дня дома, фабрики, харвестеры и ассоциации тех, кто так и не образумился, получат метку «бесхозное имущество». Утилизировать его будут активные игроки, причем за уничтожение определенного числа брошенных объектов они получат вознаграждение – звания и бонусы (от imperial painting до xeno rug).



Миловидная молодая американка, играющая за ночного эльфа-друида 70 уровня, решила облегчить себе получение навыка artisan riding skill и оставила на форуме сообщение такого содержания: «Мне нужно 5000 золотых монет для верхового животного, а за это вы можете прокатиться... верхом на мне». Чтобы отсечь вал предложений от гиперактивных, но несостоятельных геймеров, девушка оговорила ряд жестких требований к сделке. Спонсор обязан был прислать фотографию, справку об отсутствии СПИДа и скриншот персонажа, свидетельствующий о наличии 5000 золотых. Девушка со своей стороны обязалась совершить сделку прямо у него дома. Более того, она обещала прибыть на расплату в костюме эльфийки!
Нужный вариант нашелся через час, вечером того же дня, и уже назавтра американка летала верхом на драконе. Всем безденежным злопыхателям и неудачникам она пообещала отомстить прямо в игре, а заодно похвасталась, что со спонсором они нашли полное взаимопонимание.

4 Granado Espada: долой непонятные значки!

А жизнь начни с клана.

17 мая корейский издатель Infocomm Asia Holdings начинает тестирование высокобюджетной и получившей местные награды Granado Espada (**http://ge.iahgames.com/en**), причем в достаточно необычном статусе Pre-Open Beta.
Тестирование связано с локализацией клиента игры для Юго-Восточной Азии, Австралии и Новой Зеландии, а его предварительный статус – со сложностью перевода 61 тысячи корейских предложений на английский язык. Локализаторам потребовалось немало усилий, чтобы сохранить единую длину фонограмм для обоих языков, ведь на корейском многие фразы в 2-3 раза короче английских. Напомним, что в февральском тестировании Granado Espada участвовало более 100 тысяч геймеров. Повышенный интерес игроков связан с одной из оригинальных опций, предусмотренной разработчиками (IMC Games, эту компанию возглавляет один из создателей Ragnarok Online). В Granado Espada игрок начинает не с одного, а с девяти персонажей разных классов – своеобразного личного клана. Завести их можно, лишь выполнив специальные квесты. В самой игре разрешено одновременное использование любых трех персонажей из клана по выбору пользователя.

5 W.E.L.L. online обрастает легендами

Разработчики раскрывают секреты мира.

Мир амбициозной многопользовательской ролевой игры W.E.L.L. online (**http://www.wellonline.com**), которую создают наши соотечественники из Sibilant Interactive, становится все сложнее и интереснее: авторы публикуют рассказы о тайнах своего мира в сетевом дневнике по адресу **http://blog.wellonline.com**. Рассказы эти достаточно красочны, чтобы приводить их почти без купюр: «История канализации города Накхар это, прежде всего, история одного человека – Томаса Хэйдена. Когда-то он был обычным мальчиком с большими способностями к магии. Ему казалось, что мир похож на дикого хищника, который только и ждет по-настоящему сильного человека, чтобы покориться ему. Покориться и служить, даровав власть и могущество над всеми существами, живущими под солнцем. Шло время, Томас рос и учился, постепенно превращаясь из мечтательного ребенка, во властного мага, владеющего тайными знаниями трех континентов. Возможно, жизнь Томаса и дальше бы оставалась такой радужной, а перспективы все так же убегали бы к горизонту, если бы не одно «но». Его характер. Внутренняя суть как маленький уродец все нашептывала и нашептывала на ухо неоперившемуся магу подлые наговоры о мировом могуществе, неограниченной власти и величии в веках. Так Томас увлекся Дикой Магией и ступил на темный путь… Путь, который в конце привел Томаса Хэйдена к полному помешательству. Сотворив из некогда любопытного и доброго сердцем мальчишки уродливого затворника. Одинокое и больное существо, отвратительное снаружи и внутри, скрывающееся от дневного света и людских глаз в глубинах подземелья Накхар. Обреченный, одинокий, ничтожный, но все еще полный неуправляемых им сил, Хэйден стал ужасом Накхара. Темные закоулки коллектора, кишащие агрессивными творениями Томаса Хэйдена, – не самое гостеприимное место мира W.E.L.L. Мрачные, полузатопленные помещения скрывают в себе множество тайн. История темного мага, среди них – лишь одна из глав большой и запутанной книги». СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

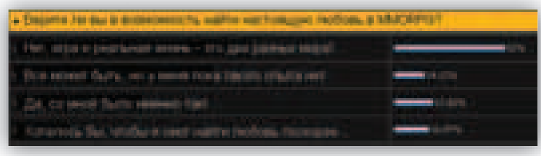
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2
Ryzom	http://www.ryzom.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.0
Fallen Earth	http://www.fallenearth.com	7.0

Опрос общественного мнения

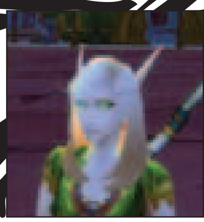


Скептики и романтики, прагматики и фантазеры – себя не переделать ни в реальном мире, ни в онлайновой вселенной. Примерно половина людей не верит в любовь, которую можно найти в MMORPG. Еще бы, ведь мы никогда до конца не уверены, кто скрывается за персонажем – парень или девушка.
Но любое препятствие преодолимо, и почти 18% геймеров вытащили счастливый билет – отыскали в виртуальной вселенной реального любимого человека! Ну а без малого треть обитателей онлайновых миров верят или хотели бы найти любовь прямо в игре. Это настоящие романтики, пожелаем им удачи!..

Источник: MMORPG.com, опрошено 1 274 человек.







Блондинка в Азероте

СПАСИТЕ НАШИ ДУШИ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЕСЛИ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ВЫ НАЧИНАЕТЕ С ВНИМАТЕЛЬНОГО ПРОСМОТРА НОВОСТНЫХ ЛЕНТ, ПОСВЯЩЕННЫХ СОБЫТИЯМ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР, БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЕЕ. ИЗ-ЗА КАЖДОЙ СТРОЧКИ ЗА ВАШЕЙ РЕАКЦИЕЙ НАБЛЮДАЮТ. ЕЕ ОЦЕНИВАЮТ, ЗАНОСЯТ В ПУХЛЫЕ ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ ОТЧЕТЫ И СКЛАДЫВАЮТ В АРХИВЫ: ПОНРАВИЛОСЬ ЛИ, ЗАИНТЕРЕСОВАЛИСЬ ЛИ, КУПИТЕ ЛИ РАДИ ОЧЕРЕДНОГО НОЖИЧКА НОВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ. ГОТОВЫ ЛИ ПРОВЕСТИ С ЭТОЙ ИГРОЙ ВЕЧНОСТЬ?

Честно говоря, не сиди я в тот день с включенным телевизором, не поверила бы. Сами посудите: первый федеральный канал, рейтинговые вечерние передачи. Что-то убаюкивающе мурлычет рекламный ролик. И вдруг – нате вам: доктор Курпатов, умница и обладатель завидной челки, задает вопрос побледневшему молодому человеку: «До скольки мы можем в рейде-то быть?». Я решительно выключила монитор.

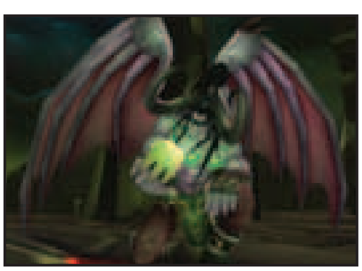
Речь действительно шла о Warcraft – в программу «Третий лишний» заплаканная Ольга привела за руку своего молодого человека Дмитрия, заядлого игрока и отнюдь не примерного семьянина. Этакий собирательный образ всех игроков в онлайновые игры, молчаливый и слегка сутулый, он наверняка заставил ликовать ненавистников компьютерных развлечений, сидящих у экранов. Вот! Взгляните! Он пропустил год учебы в институте, для него игры важнее отношений!

Событие примечательно уже само по себе: онлайновые развлечения перестали быть для общества чем-то непонятным и потусторонним. Они стали привлекать внимание людей, совершенно чуждых индустрии. За этими непривычными MMORPG коротают время не мистические хакеры (между взломом сайта Пентагона и изменением траекторий баллистических ракет), не люди с зелеными волосами и железным позвоночником. Это обычное времяпрепровождение среднестатистического молодого человека. Однако доктор Курпатов видит в чрезмерном увлечении играми скрытую угрозу – человек слишком много времени уделяет виртуальным походам, битвам и прочим квестам. Непорядок, налицо своеобразный вариант алкоголизма, замещение реальных ценностей новоприобретенными. Демонов Димы айболит Андрей Владимирович изгонял недолго – к концу отведенных пятнадцати минут эфирного времени пациент твердо усвоил, что игры это а-та-та, что нужно есть фрукты, бывать на свежем воздухе и больше времени проводить со своей не любящей компьютеры половиной. Третий действительно оказался лишним и под овации зала был с позором изгнан. Вот и славненько.

Вернемся, однако, к игровому стану и поглядим, что происходит в это время там. Взамен одного спасенного Blizzard приобрела пару сотен новых приверженцев WoW-культа. Ее могучая когтистая лапа без стеснения шарит по неизведанным еще территориям в поисках свежих жертв онлайновых пристрастий. Успех немыслимый: по данным на март этого года, число подписчиков World of Warcraft составляло 8.5 миллионов человек. Однако и от проверенных уже людей темная властительница не отказывается, постоянно добавляя новые порции игрового контента и не давая игрокам сильно увлекаться сторонними проектами. Замершей в восторге аудитории была, кстати, неофициально продемонстрирована карта Northrend`a, якобы случайно оказавшаяся в файлах очередного патча. Предположительно, снежный континент из Warcraft 3: The Frozen Throne станет ареной, на которой развернутся события следующего дополнения к игре. При столь же загадочных обстоятельствах в Сети появились изображения игровой модели самого Иллидана Стормрейджа (Illidan Stormrage), босса одного из высокоуровневых подземелий и, по сути, центральной фигуры Burning Crusade. Падший эльф и охотник за демонами, сам ставший прислужником темных сил, Стормрейдж напоминает не особенно грациозного таурена с крыльями, покрытого, плюс ко всему, аляповатыми светящимися татуировками а-ля «кельтский узор». Ну как при виде такого не взяться за игру с новыми силами, не проводить ночи напролет в подземельях и склепах, наплевав на учебу, работу и прочую ерунду!

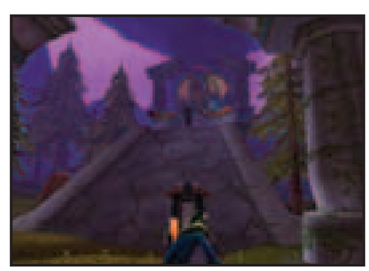
Однако главным козырем Blizzard стал небольшой списочек, опубликованный на официальном сайте http://www.blizzard.com/jobopp. Компании требуются рабочие руки для создания безымянной пока MMO нового поколения. Общественность взвыла. Что это будет? World of StarCraft? WoW 2? Новая вселенная? Молчание разработчиков лишь подстегивает интерес и порождает невероятное количество безумных сообщений на форумах – «чур я буду зергом-паладином».

Судя по всему, вышеперечисленное значит, что на прием к Курпатову можно начинать записываться уже сейчас, заранее. Справится ли добрый доктор с таким наплывом Warcraft-зависимых? Сильно сомневаюсь. После просмотра передачи у меня сложилось стойкое впечатление, что пункт «лечение зависимости от компьютерных игр» был добавлен в прейскурант услуг исключительно для галочки. Дань окружающей реальности, если пожелаете. Существует ли такая проблема на самом деле и что можно противопоставить хорошо отлаженной системе Blizzard (не только, конечно, ее – можете вставить сюда название любой мало-мальски известной игровой компании), ни один отечественный психолог ответить пока не может. Наверное потому, что в рейдах тех самых никогда не бывали, OMG EPICS не находили и не гоняли низкоуровневых гномов по городам и весям. Иначе говоря, вопросом особенно не интересовались. А жаль.





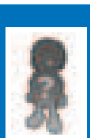




EVE Online: Что день грядущий...

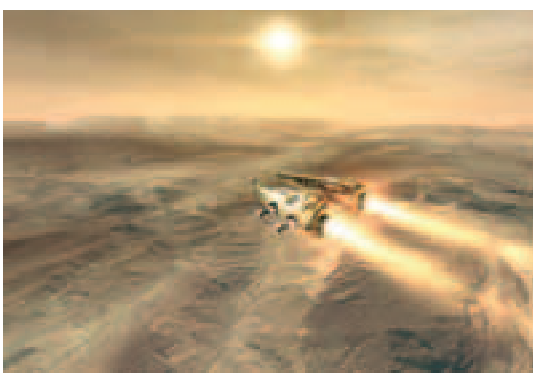
СМОТРИМ В ЛИЦО НАДВИГАЮЩИМСЯ ПЕРЕМЕНАМ

УДИВИТЕЛЬНЫЙ ПАРАДОКС: ЕДВА ЛИ НЕ ПОЛОВИНА УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ ОБЩЕНИЯ С EVE ONLINE, ИГРОЙ НЕОРДИНАРНОЙ И БОГАТОЙ НЕВИДАННЫМИ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ, ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ОЖИДАНИИ ЕЕ ОБНОВЛЕНИЙ, НЕСУЩИХ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ. С МОМЕНТА РЕЛИЗА В 2003 ГОДУ ИГРА ПРОШЛА ДОЛГИЙ ПУТЬ, ИЗМЕНИВШИСЬ ПОЧТИ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ, НО ДО СИХ ПОР В ПЛАНАХ ЕЕ СОЗДАТЕЛЕЙ СТОЛЬКО РАДИКАЛЬНЫХ ПЕРЕМЕН И СМЕЛЫХ ИДЕЙ, ЧТО АЖ ДУХ ЗАХВАТЫВАЕТ. ВОТ И СЕЙЧАС, УЖЕ СОВСЕМ СКОРО В ИГРУ БУДУТ ДОБАВЛЕНЫ НЕСКОЛЬКО ТАКИХ НОВОВВЕДЕНИЙ, БЛАГОДАРЯ КОТОРЫМ, КАК ОЖИДАЕТСЯ, EVE ЕЩЕ НА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ОСТАНЕТСЯ АКТУАЛЬНОЙ.



Автор:
Владимир Рыжков
ryzhkov@gameland.ru

К январю, на рубеже 2007-2008 годов должна появиться версия игры для Windows Vista, и, говорят, именно она потом будет называться EVE Online, а игра, которую мы знаем и любим сегодня, получит название EVE Classic. Новый клиент будет на полную катушку использовать возможности DirectX 10, так что графическая сторона новой EVE станет совсем другой, прекрасной, как во сне. Если даже со старым движком EVE до сих пор собирает награды за лучшую графику среди MMORPG, то после обновления движка игровые эксперты, вероятно, организуют Церковь Нового Движка EVE и начнут совершать человеческие жертвоприношения.
Вместе с новым движком в версии под Vista игроки получат возможность выбираться из своих заполненных жижей пилотских капсул и расхаживать по космическим станциям. Для человека постороннего это может прозвучать не очень впечатляюще. Мало того, по крайней мере на первых порах, прогулки по станциям будут выполнять сугубо иллюстративную функцию – к примеру, вместо того чтобы просто початиться с человеком, вы сможете увидеть, как персонаж приходит в зал для переговоров, здоровается, усаживается за стол и общается с собеседником. Никаких танцев голышом, никакой беготни и прыжков, никаких кулачных боев. Но для игроков в EVE, которые с момента генерации своего персонажа видели только его статичный портрет, такая возможность – что-то вроде мини-игры «Своди Лару в кино» в Tomb Raider 3.
Кстати, у разработчиков есть еще мыслишка синхронизировать движения губ персонажей с недавно интегрированным в игру голосовым чатом EVE Voice. Вероятно, тут не обойдется без магии.
Недавно разработчики проговорились о пока существующем только в виде карандашных каракулей плане позволить командирам отрядов кое-что новенькое. Во-первых, выбирать для подчиненных боевые построения, во-вторых – заканчивать прыжок отряда через гиперпространство не просто на заданном расстоянии от цели, а в определенном месте поля боя. О подробностях сейчас говорить бессмысленно, но мечты о том, что линейные корабли станут действительно линейными, перехватчики будут летать эффектными звеньями, а война тяжелых кораблей станет позиционной, уже вовсю наполняют сладкие грезы игроков.
Сотрудники CCP, в интервью и блогах стараясь рассказать о цели своей работы и проиллюстрировать мысль о том, что они делают «открытую» игру с «живой вселенной» и бесконечными возможностями, приводят такую вот поэтическую зарисовку: однажды игрок сможет приземлиться на какой-нибудь затерянной планетке, завести там домашнее хозяйство и коротать дни за выращиванием яблонь на астероидах. Кто бы мог подумать, что это правда! В Сети уже есть ролики и скриншоты кораблей, входящих в атмосферу (а там – молнии, вулканический пепел, все дела), и даже – окон интерфейса управления планетарной базой. Когда мы это сможем увидеть в игре? Пока неизвестно. Здорово? Еще бы.
С удовольствием напомню также о ближайшем нововведении мирового масштаба: Factional Warfare. Наконец-то война между четырьмя империями вселенной EVE развернется не только в фантастических рассказах на сайте игры. Правда, пока никто в мире, кроме сотрудников CCP, похоже, не представляет себе, как можно одним обновлением заставить сто пятьдесят тысяч человек воевать между собой, не разрушив гармоничную, саморегулирующуюся систему взаимоотношений между ними, которая сложилась сейчас в EVE. Но в CCP говорят, что искусственной массовой резни по приказу (как при введении honor points в World of Warcraft) не будет. Насколько известно сейчас, Factional Warfare будет неким новым, скажем, институтом, факультативной стороной игры, в которой каждый игрок сможет занять свое место, и шестеренки войны придут в движение. Допустим, герои будут получать награды, тыл будет давать фронту необходимое, военные успехи будут отражаться на гражданской жизни – а более конкретные обстоятельства по-прежнему будут делом рук самих игроков.
Разумеется, необъятный и постоянно пополняющийся список нововведений на этом не заканчивается – но заканчивается место для нашей колонки. За кадром остались более приземленные, но и более близкие (как духовно, так и во времени) простому игроку нововведения – Heat Management, шахтерские корабли класса Capital-Size, миссии пятого и шестого уровней и так далее. Удивительный мир космических путешествий EVE Online постоянно развивается, и жизнь в нем, кажется, всегда останется зовущей и неординарной. СИ

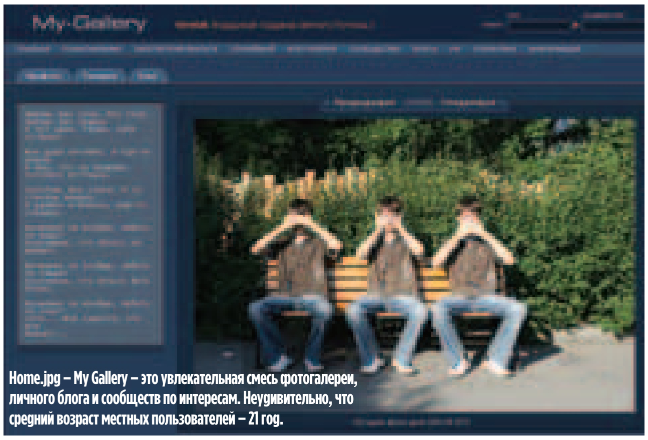




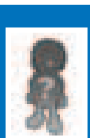


Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Home.jpg – My Gallery – это увлекательная смесь фотогалереи, личного блога и сообществ по интересам. Неудивительно, что средний возраст местных пользователей – 21 год.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Финны предложили «больше чем галерею»

My Gallery (**http://my-gallery.ru**) – русскоязычный собрат финского универсального сервиса IRC Gallery. Внедрять проект в России наши северные соседи решили лишь после того, как честно обкатали его на собственных интернетчиках. Обкатка прошла успешно. Сегодня IRC Gallery – самое большое молодежное сетевое сообщество Финляндии, состоящее из более чем 400 тысяч пользователей. Активность посетителей IRC Gallery – самая высокая в мире среди онлайновых сообществ и социальных сетей. Скажем, в той же Финляндии средний пользователь проводит на сайте 17 часов в месяц, а посещает его 48 раз в месяц.

Российская My Gallery не менее универсальна, чем заграничный прототип. Тут также можно вести блоги, общаться в «клубах по интересам», выкладывать фотографии и т.п. Каждый блог и сообщество неповторимы. Пользователи My Gallery могут настраивать дизайн, добавлять фотографии, писать и получать комментарии к ним. Тут, правда, еще нет такого разнообразия, как в LiveJournal или LiveInternet, но уже встречаются сообщества с несколькими сотнями участников (например, раздел «Кино и ТВ», сообщество по сериалу «Солдаты») и, конечно же, популярные блоги.

С помощью WAP-версии My Gallery также можно получить доступ к основным функциям сайта: добавление новых картинок, обновление своего блога, просмотр галерей других пользователей. А в ближайшее время будет введена опция по загрузке аудио- и видеофайлов через WAP.

Миллионы долларов на виртуальной недвижимости

Не слишком благозвучный для русского уха проект Weblo (**http://weblo.com**) создал особый виртуальный мир. Это точная копия нашей реальности за исключением того, что тут продается всё. От городов, штатов и государств до аэропортов, парков и государственных должностей.

После несложной регистрации вы отправляетесь за покупками. Любую реальную собственность можно получить в распоряжение, указав ее точный адрес на реальной Земле. Увы, но разработчики про себя не забыли – бесплатно вы можете завести лишь сайт, посвященный любой знаменитости, себе или любимой девушке. Это неплохо, но не приносит дохода. Чтобы стать мэром города и получать комиссионные 0.5% со всех сделок на его территории, вам придется вложить реальные деньги. Владение городом стоит минимум $5. А вот известный домен дешевле – от $4.

Для чего это все нужно? Во-первых, как уже говорилось, комиссионные от сделок, связанных с вашей недвижимостью, при регистрации в городе новых жителей или строительстве зданий. Во-вторых, отчисления от рекламы, размещаемой на вашем виртуальном объекте. Этот вид дохода зависит от типа членства на Weblo. «Бесплатники» получают 10%, а VIP-члены с годовым взносом около $300 – 50% всех рекламных поступлений и скидки при покупке недвижимости и других «товаров» Weblo. И, наконец, третий вид дохода – перепродажа ранее купленной недвижимости для получения прибыли.

Конечно, это своеобразная пирамида, но администрация предпочитает называть свой проект игрой и сравнивает его с «Монополией». Как бы то ни было, но первые счастливчики уже кое-что заработали. Скажем, один американский адвокат продал виртуальную Калифорнию за $53 000. А другой североамериканец перекупил Онтарио за $16 900 и зарабатывает на нем $700 в месяц на рекламе и «налогах».

Вирусописатели заставят Skype замолчать

Специалисты антивирусных компаний обнаружили нового червя, распространяющегося через интернет-пейджер и систему IP-телефонии Skype, – предостерегает «Вебпланета» (**http://webplanet.ru**). В F-Secure вирус назвали IM-Worm.W32/Pykse.A, а в Sophos – Mal/Pykse-A. Вредоносная программа собирает адреса электронной почты на зараженных компьютерах, а также распространяет ссылки на себя и различные сайты пользователям из контакт-листа Skype.

Щелкнув по такой ссылке, пользователь скачает себе троян, который способен впоследствии загрузить и другое вредоносное ПО. В некоторых случаях вместо ссылки на троян пользователь видит ссылку на один из сайтов с информацией об Африке. Вредоносного кода на них не обнаружено, зато рекламы хоть отбавляй.

Старший технический консультант Sophos Грэхем Клали (Graham Cluley) отмечает, что это не первый случай обнаружения вируса для Skype. Как и раньше, червь не причиняет пользователям особого вреда. Эксперт уверен, что подобные программы не получат широкого распространения по нескольким причинам. Во-первых, интернет-пейджеры применяются не так повсеместно, как электронная почта. Во-вторых, пользователь всегда может ответить на сообщение с подозрительной ссылкой и попросить уточнить, что ему пришло.

Конечно, вирусы для интернет-пейджеров могут быть достаточно продвинутыми, чтобы отвечать на вопрос о том, что это за ссылка. Но Mal/Pykse-A к ним не относится. Единственное неудобство от него связано с тем, что он устанавливает в Skype режим «не беспокоить», чем блокирует входящие звонки и другие оповещения.

Неполиткорректная дискотека

В середине апреля Acclaim запустила открытое бета-тестирование своей бесплатной «танцевальной MMO» DANCE! Online (**http://dance.acclaim.com**) – англоязычного собрата малазийской Super Dancer Online (**http://www.sdo.com.my**). Игроку предлагается управлять ге-

БЛОГОСФЕРА

«Особенности национального флэша»
http://community.livejournal.com/ru_flash



Кому читать /писать:
всем тем, кто интересуется flash – от новичков до матерых программеров.

Если попытаться кратко охарактеризовать цель создания сетевого сообщества «Особенности национального флэша», то на ум придут лишь два слова: «Скорая помощь». И действительно, сюда обращаются в первую очередь те, кому необходимо срочно получить ответ на вопрос. Заботы у посетителей самые разные – простые и сложные. Какой сервер и провайдер подойдут для флэш-портала с 20 тысячами посетителей в день? Как решить задачу с выводом текста? Или заковыристое – как «сграбить» .swf в .avi, если в .swf вся анимация и логика реализованы программно (т.е. кроме кода там один пустой кадр)? У сообщества 1853 участника, и поэтому не удивительно, что ответы на все эти вопросы находятся. Если вы осваиваете эту технологию или ищете работу флэш-аниматора/программиста, обязательно обратитесь в это сообщество. Скорее всего, вам тут помогут.

Ru_ipod
http://community.livejournal.com/ru_ipod



Кому читать /писать:
тем, кто обзавелся культовым i-Pod'ом.

Я читал этот блог и смеялся. Буквально каждая вторая запись открывала новую степень человеческой неуклюжести или неожиданного поворота мысли. «А может, кто-нибудь потерял или намертво сломал свой Айпод-шафл второго поколения? Мне док-станция от него нужна, так как свою я раздавил ногой». «Я заказала себе Айпод-нано, но чтобы получить нужную мне цену, требуется, чтобы еще люди понаказывали минимум 10 шт. А заказывают что-то слабо. Закажите!» «У меня i-pod нано на 4 гига и сегодня появилась проблема, он не выключается! Подскажите, как это лечится?» Но если серьезно, тут можно получить дельный совет по выбору плеера, купить, продать или обменять девайс, решить все вопросы с программным обеспечением и, конечно же, подружиться с другими 815 фанатами стильного плеера от компании Apple.

«Разговоры, подслушанные в Москве»
http://community.livejournal.com/overheardmsk



Кому читать /писать:
тем, у кого большие уши, твердая память и хорошее чувство юмора.

Есть люди, которым кажется, что случайные разговоры – в транспорте, на улицах, в кафе – лучший способ узнать, что на самом деле происходит там, где мы живем. И чем больше пользователей блога разместят в нем таких вот подслушанных разговоров – странных, смешных, грустных или просто характерных для времени и места – тем объемнее и интереснее будет срез нашей жизни. Один из первых проектов такого рода – Overheard in New York – довольно давно существует в англоязычной части ЖЖ. Русское коммьюнити «Разговоры, подслушанные в Москве» создано по образу и подобию нью-йоркского блога. Проект успешно развивается и с апреля обзавелся собственным сайтом – http://overheard.ru. Городов там заметно прибавилось – около 40. Оказывается, очень смешные разговоры можно подслушать не только в столице!

Go

Мини-игры. Наш выбор

ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВОЗРАСТУ – ОСОБЕННОСТЬ НЕ ТОЛЬКО «БОЛЬШИХ» ИГР. МИНИ-ИГРЫ ПОРОЙ ТОЖЕ ОПАСНЫ ДЛЯ НЕОКРЕПШЕГО СОЗНАНИЯ ПОДРОСТКОВ ИЛИ ТЕХ, КТО ТАК И НЕ СМОГ ПОВЗРОСЛЕТЬ. ЕСЛИ ВАМ БОЛЬШЕ ТРИНАДЦАТИ И ВЫ НЕ ПАДАЕТЕ В ОБМОРОК ПРИ ВИДЕ КРОВИ – ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ЧЕРНОГО ФЛЭШ-ЮМОРА...

BAFFOTRON

http://jeux.tf1.fr/jeux/adresse/baffotron

По ссылке нас ждут две игры, сделанные для французского телеканала TF1. В одной жертва мужчина, в другой женщина, но, невзирая на пол, мы разными способами (руками, кастетом, розой...) наносим жертве телесные повреждения. Видимо полагая, что это босс или коллега по офису...



HAPPY TREE FRIENDS

http://happytreefriends.atomfilms.com

HTF – это бесконечный сериал про смертельно опасные приключения милых зверушек. Кровавые истории показывают по ТВ, издают на DVD и, наконец, выпускают в виде флэш-игр. Их на этом сайте много – 13 штук. Все с простым управлением: нажать на кнопку или пощелкать мышью.



XIAO XIAO 2

http://www.newgrounds.com/portal/view/17306

Вот она, легендарная родоначальница сериала «про человечков из палочек» Xiao Xiao. Второй номер не должен обманывать – первая Xiao была не игрой, а роликом в формате AVI, потому отсчет игрушек стартует именно с этой. Подсказка: жмите пробел на пике концентрации!



HIGH IMPACT WORKOUT

http://online.gameguru.ru/games/high_impact_workout

High Impact Workout это, пожалуй, самая безобидная игра в подборке – всего 5 смертей, к тому же совершенно бескровных. Задача игрока проста – устанавливайте максимальный темп сердечных сокращений и следите за результатом. С аэробикой после этого вы наверняка завяжете...



Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 46 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(54 тыс. записей/день, +6 тыс..)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(40 тыс. записей/день, -13 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(16 тыс. записей/день, +2 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(15 тыс. записей/день, +2 тыс.)
5.	loveplanet.ru	http://loveplanet.ru	(5 тыс. записей/день, -2 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)
7.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(2 тыс. записей/день, -8 тыс.)
8.	Beon.ru	http://beon.ru	(1,8 тыс. записей/день, +0,8 тыс.)

роем с клавиатуры или танцевального коврика так, чтобы он танцевал не хуже других под лицензированные треки Warner Music Group. Зарабатывать Acclaim предполагает на продаже дополнительных «мьюзик-паков» и на одежке для персонажа. Не успел тест начаться, как сразу же стал причиной политического скандала. Суть его не очень понятна россиянам, но хорошо знакома американцам и европейцам. По умолчанию и бесплатно DANCE! Online предлагает игроку всего одного персонажа и – вот она, загвоздка – белой расы! За «цветных» и «черных» придется доплатить, но не деньгами, а небольшим количество очков, заработанных в игре. Хотя о трате реальных денег и речи не идет, даже столь незначительный повод дал основания для серьезного общественного недовольства.

В Интернете прибавилось жестокости и педофилии

Некоммерческий фонд Internet Watch Foundation (IFW) опубликовал отчет о мониторинге Глобальной сети в 2006 году. Согласно этим данным (их приводит CyberSecurity.ru, **http://www.cybersecurity.ru**), количество сайтов с фотографиями, на которых изображено жестокое обращение с детьми, увеличилось на 34% и превысило 31 тысячу. Более трети всех сайтов, о которых было сообщено в IWF, содержали различные сцены насилия по отношению к детям. Около 3000 веб-ресурсов хранили фотографии со сценами сексуальных или садистских актов по отношению к детям, не достигшим 12-летнего возраста. При этом 3 077 сайтов содержали не только нелегальные фотографии, но и вредоносное программное обеспечение: вирусы, трояны и рекламное ПО. Самыми же ужасными оказались 1 667 коммерческих сайтов, где были размещены сцены насилия над детьми. 91% жертв, изображенных на фотографиях, не достигли 12-летнего возраста.

В IWF говорят о массе уловок, к которым прибегают владельцы ресурсов. Одна из уловок для ухода от уголовной ответственности состоит в разбиении картинки на несколько частей, каждая из которых расположена на отдельном сервере. Картинка собирается воедино лишь тогда, когда посетитель запрашивает определенный адрес.

Самым крупным пристанищем для владельцев сайтов садистской тематики являются США – в 58% случаев расследование показывало, что ресурс расположен именно в этой стране. На втором месте с 28% находится, увы, Россия.

Экономные эстонцы: один блог на всех

Жители эстонского острова Рухну завели общий сетевой дневник (**http://ruhnlane.blogspot.com**), сообщает Lenta.ru. На острове в Рижском заливе проживает около 60 человек, а дневник больше напоминает доску объявлений, чем блог.

На страницах дневника, расположенного на хостинге Blogger, островитяне делятся впечатлениями о рыбалке, рассказывают об успехах школьников и просят у соседей одолжить садовый инвентарь или несколько луковиц.

На сегодняшний день в Интернете насчитывается более 70 млн блогов, из которых около 20% расположены на сайте Blogger. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 7.0

«ОСТРОВА»

- ЖАНР: MMORPG
- РАЗРАБОТЧИК: Realore Studios
- ОНЛАЙН: http://www.islandsworld.ru

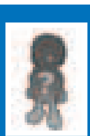
«Острова» – третий по популярности онлайновый проект из обоймы успешного российского издателя «Веб Интерактив Ворлд» (Wizards World I/II, «ВОЙНА онлайн» и др.). В разделе «Игры» Rambler TOP100 «Острова» дрейфуют в районе восьмого-девятого десятка. От других MMORPG их отличает морская тематика. Водные просторы и корабли введены не для антуража, они подарили игрокам два вида сражений. Первый – привычная по браузерным MMORPG схватка «игрок против игрока»: обмен блоками и ударами до исчерпания запаса здоровья у одного из персонажей с последующим восстановлением сил. Морские поединки – второй и более оригинальный вариант. Игроки пытаются вывести из строя корабли друг друга, стреляя из пушек. Если за 12 раундов перестрелка не выявляет победителя, бой переходит в абордаж, а по сути во все тот же поединок персонажей «один на один». «Острова» местами не доработаны, хотя о бета-тесте речь не идет. Тем не менее кое-каких обещанных опций нет, а важные изменения, касающиеся игрового равновесия, случаются раз в месяц.

Начать играть очень просто. После регистрации выбираем одного из заранее сгенерированных персонажей (половые отличия носят при этом чисто условный характер). Всего их четыре, характеристики каждого дают определенное преимущество, например, для силового или длительного боя. Основных характеристик у персонажа шесть. Здоровье определяет уровень жизни. Сила – максимальный урон, наносимый в бою (без учета атаки оружия). Усталость, ловкость и удача влияют на силу удара и защиту, вероятность отнять вещи у разбойника, прохождение критического удара и т.п. А чем выше выносливость, тем больше сможет тащить персонаж.

Воспитание героя стоит вполне конкретных денег. Когда в кармане наконец-то зазвенят монеты, можно повысить уровень, купив навыки (опыт) в Университете и распределив их на одну из характеристик: либо 3 к жизни, либо 1 к силе, либо 12 к выносливости, либо 1 к удаче. Стоимость уровня меняется нелинейно: 1 уровень – 36 пиастров, 20 – 20 000. Обратили внимание на слово «пиастры»? Это денежная единица «Островов». Заработать их можно победой в бою, собрав и продав ресурсы в «Магазине» или наказав разбойников (и других персонажей!..), гуляющих за пределами города. Поскольку Губернатором (это администрация игры) введен запрет на выход из города героев ниже 6 уровня, то добыть деньги в начале игры можно лишь в поединках. Для новичков это индивидуальные и массовые бои (Хаоса, групповые). Чем выше разница в уровнях соперников, тем больший навар ждет в случае победы (часть золота, некоторые предметы, ресурсы). Повзрослев, вы сможете выйти из города, построить корабль, отправиться на другие Острова, вступать в кланы или создавать кланы, стать сотрудником Мэрии и т.д. Игра бесплатна, но Губернатором «в целях освобождения карманов островитян решено ввести плату за проживание в городе сверх бесплатных 24 часов в неделю». Помимо покупки дополнительного игрового времени, вы также можете обменять реальные деньги на игровую валюту.



9Dragons: отчет бета-тестера



Автор:
Станислав Полозюк
(orion@gameland.ru)

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: MMORPG
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim Games
- РАЗРАБОТЧИК: Indy21
- ДАТА ВЫХОДА: 2 квартал 2007
- ОНЛАЙН: http://9dragons.acclaim.com
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

Это один из немногих случаев, когда обзор нельзя начать фразой: «Перед вами – очередная MMORPG...».

9 Кланов и 9 обещаний

«Сверхзадача» 9Dragons – внести свежую струю в жанр ролевых онлайновых игр. Благодарить за это нужно не только отважившихся на уйму мелких изменений разработчиков из Indy21, но и небезызвестную Acclaim, которая за свою бурную историю успела умереть и возродиться с горячим желанием продвигать онлайновые проекты. Именно благодаря настойчивости Acclaim европейский бета-тест 9Dragons все-таки состоялся, и, что еще приятнее, исполнительный директор компании Говард Маркс (Howard Marks) несколько раз подчеркнул: «Не только в США, но и в Европе 9Dragons будет предлагаться игрокам бесплатно, на условиях free-to-play».

Помимо бесплатности Acclaim сулит нам в этой MMORPG еще много интересного. Как говорится, загибайте пальцы.

9Dragons основана на древних боевых искусствах и предлагает с головой окунуться в мир эпических сражений и безжалостных клановых войн. События разворачиваются в Китае во времена правления династии Минг (Ming). Всего в игре 9 кланов («Драконов»): Shaolin, Wu-Tang, League of Beggars, Heavenly Demon, Sacred Flowers, Brotherhood of Thieves, The Union of Noble Families, The Disciples of Iron Fist и Black Dragon. Начав игру простым крестьянином, вы присоединитесь к одному из них и получите в распоряжение, как грозятся разработчики, более 400 уникальных боевых стилей и еще больше видов оружия, что, несомненно, должно помочь продвинуться к славе и власти. Каждый клан единственный в своем роде, является чем-то вроде расы и определяет стиль боя (рукопашный или, наоборот, только на мечах) и внутриигровые цели.

Основной упор 9Dragons сделан на PvP, что очень понравится любителям крупных баталий и сражений «стенка на стенку». А слоган вообще грандиозный: «Игра, в которой World of Warcraft встречается с крадущимся тигром и затаившимся драконом».

А на самом деле?..

После громких высказываний и впечатляющих скриншотов рука сама тянется зарегистрироваться, скачать архив с игрой и влиться в ряды бета-тестеров.

Сказано – сделано. Но вот незадача: все надежды в пух и прах разбила... защитная утилита Game Guard, автоматически устанавливающаяся при обновлении игры (см. врезку). Лишь после четырех недель мучений я, как и другие русские геймеры, наконец-то попал в Древний Китай, создал персонажа и приготовился получить новый опыт в «необычной» MMORPG...

Acclaim выучила русский

Похоже, разработчики просто забыли про русскую аудиторию – многие наши соотечественники не могли подключиться из-за ошибки 114 Game Guard. После обновления драйверов, отключения антивирусов и брэндмауэров стало ясно, что дело... в русской версии ОС! Обладатели же английской Windows XP играли с первых дней теста. Несмотря на многочисленные жалобы, «национальная дискриминация» продолжалась около месяца (до выхода патча), за что разработчикам ставим «незачет». Только в двадцатых числах марта российские геймеры были допущены к бета-тесту 9Dragons.

Увы, начинается все традиционно, в стиле Lineage II и другой «классики» – с убийства лисичек, зайчиков, волков и прочей живности. С приобретением опыта изучаем новые приемы кунг-фу, причем упор приходится делать на что-то одно, ведь в перспективе вы вступите в клан и, соответственно, специализируетесь на конкретном виде боя.

К примеру, для Wu-tang главное – это меч и рукопашный бой, Sacred Flowers – кастеты и кинжалы, Heavenly Demon – сабли и рукопашный бой. Вступление в клан происходит после выполнения квестов – сначала на 13-м, а потом на 25-м уровне. Но уже при выборе игровой зоны вы, так или иначе, определяетесь с судьбой своего персонажа и распределяете опыт по важным для его карьеры навыкам.

Особенности со знаком «плюс»

Говоря о достоинствах 9Dragons, нельзя не отметить систему развития персонажа – она удобнее, чем в упомянутой Lineage II, – с каждым уровнем вы самостоятельно распределяете очки между основными характеристиками «Сила», «Выносливость», «Концентрация» и т.д. Вдобавок дается отдельный бонус на владение каким-либо видом оружия. Повторимся: лучше с самого начала определиться, чем именно вы собираетесь драться, а потом развиваться соответственно.

Развитие персонажа происходит легко и быстро, за считанные дни вы проходите 20-30 уровней (в 9Dragons уже есть герои выше 116 уровня) и получаете профессию (с ней игра становится куда интереснее).

Система скиллов также довольно оригинальна: получая новый навык, вы должны в обязательном порядке оттачивать его на манекенах, и только потом сможете использовать в битве. Причем навык владения тем или иным приемом совершенствуется только по мере его использования в бою, зато со временем освоенный удар наносит больше урона.

Одежда не усиливает защиту – «крутизна» возрастает вместе с уровнем. Таким образом, вовсе необязательно выиграет тот, у кого шмотки дороже. Оружие и одежда изнашиваются, и со временем их нужно ремонтировать у оружейного мастера (Blacksmith).

Глубокая рана или отравление не проходят сами по себе, а лечатся у доктора или снадобьем. Возрождение после смерти – в ближайшем городе, либо прямо на



1



2



Система скиллов также довольно оригинальна: получая новый навык, вы должны в обязательном порядке оттачивать его на манекенах, и только потом сможете использовать в битве.

месте гибели, что неплохо – не тратится время на беготню.
Приятное впечатление оставляет графика: удивлены будут и любители «мультяшной» WoW, и фанаты Lineage II, которая более близка по дизайну к 9Dragons.
И ещё: расход трафика 3-5 Мбайт в час, а в чате можно использовать кириллицу!

Особенности со знаком «минус»

Первым серьезным недостатком, замеченным в ходе теста, стало жесткое деление игрового мира на районы – при переходе из одного в другой нас ждут долгие загрузки и лаги.
Жизнь и мана (Vital Energy) восстанавливаются только во время медитации, а не при беге или в сражениях (как в Lineage II и WoW). А после смерти помимо уменьшения опыта накладывается еще и четырехминутный запрет на использование навыков персонажа.
Для добавления персонажа в партию его сначала придется добавить в «друзья». Опыт внутри группы распределяется странно: если ты ни разу не ударил по монстру, то все очки уйдут напарнику, который его убил. А трофей, выпавший из монстра, может поднять тот, кто нанес наибольший вред противнику.
Для PvP выделено отдельное место, в остальном мире разрешаются сражения только с NPC. Сложно сказать, хорошо это или плохо: с одной стороны, нет беспредела PK (Player Killers). Но для игры, предназначенной более для PvP и опытных игроков, уместнее было бы все-таки сплошное и неограниченное PvP.
Квесты, к сожалению, подкачали и оригинальностью не отличаются. Стандартное «принеси-подай» или «пойди и убей 100 одноглазых монстров». После 40 уровня развитие идет туго, так как все чудища значительно ниже уровнем, и лишь нудные квесты дают хоть какое-то продвижение. Впрочем, эти неприятности можно списать на «бету» и, будем надеяться, к релизу все исправят.

Как вы поняли, 9Dragons – забава не для новичка. Российские перспективы у игры есть – несмотря на статус «бета», в 9Dragons полно наших земляков, энтузиазма которых хватает не только на прокачку 5-9 персонажей, но и на создание фан-сайтов. В общем, дело за Acclaim, так как Indy21 свою часть работы выполнила – игра затягивает с головой. СИ



Открытые бета-тесты мая

ОДИН ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ОТКРЫТЫХ БЕТА-ТЕСТОВ СТАРТОВАЛ В АПРЕЛЕ – ПУБЛИКЕ ПРЕДЪЯВЛЕНА РАБОЧАЯ ВЕРСИЯ THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR (HTTP://WWW.LOTRO.COM). УВЫ, ПОКА ИГРА ДОСТУПНА ТОЛЬКО В АВСТРАЛИИ, НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ И СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ, ДА И ТО С ОГРАНИЧЕНИЯМИ. К ТЕСТУ ДОПУЩЕНЫ ЛИШЬ ТЕ, КТО РАСКОШЕЛИЛСЯ НА ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ЗАКАЗ (ВЗАМЕН ОНИ СОХРАНЯТ ПЕРСОНАЖЕЙ ПОСЛЕ РЕЛИЗА), ИЛИ КУПИЛ АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР PC GAMER (НА ДИСКЕ К КОТОРОМУ – КЛЮЧ АКТИВАЦИИ ДЛЯ БЕТА-ТЕСТА И ИГРОВОЙ КЛИЕНТ). ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ, ВКЛЮЧАЯ РОССИЯН, ЖДУТ НАЧАЛА ЕВРОПЕЙСКОГО ТЕСТИРОВАНИЯ, ДАТА КОТОРОГО ПОКА НЕ ОБЪЯВЛЕНА.

Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Еще одна горячая тема – тестирование карточной Magic: The Gathering Online III (**http://www.wizards.com/magiconline**). Подошел к концу этап, когда попасть в игру можно было лишь по приглашениям, и с середины апреля все зарегистрированные на FilePlanet (**http://www.fileplanet.com/promotions/magic**) получат доступ в MtGO. Регистрация довольно утомительна, но бесплатна, так что непреодолимых препятствий для желающих попробовать свежую версию MtGO нет. Ну, разве что клиент великоват – 1 Гбайт.
Теперь о тестах MMORPG, в которых мы с вами можем поучаствовать без каких-либо хлопот.

Empire of Martial Heroes

Empire of Martial Heroes (**http://www.martialheroes.eu**), известная с 2004 года в Корее как D.O, – ярко выраженный клон 9Dragons, или, как ее именуют многие геймеры, «Guild Wars с примесью кунг-фу». EoMH бесплатна, эксплуатирует тот же набор восточных штампов (кланы, единоборства, «азиатский колорит» и т.п.), но в силу своей простоты куда более дружелюбна к новичку, чем упомянутые игры.
Искушенного геймера EoMH приятно удивит приличными видеоэффектами боя и обширным набором игровых предметов, а также возможностью элементарного крафта. С остальными обязательными компонентами MMORPG дело обстоит хуже: всего 4 класса персонажей "узкого профиля" (воин-танк, атакующий маг, маг-лекарь и stealth-персонаж Assassin) и невозможность выбрать пол (Assassin'ы, оказывается, бывают только женщинами, все остальные – только мужчинами). Зато монстры густо заселяют уровни, PvP не имеет ограничений (даже в городах!), а прокачка, на радость новичкам, просто стремительна – но где-то до 36-го уровня из 144-х. Затем вы начинаете пробуксовывать, а после 80 уровня ползете как черепаха.
Новый английский клиент EoMH – это всего 323 Мбайт данных. Игра без проблем запустится на любом современном компьютере. Для русскоязычных геймеров тестирование EoMH облегчается, поскольку среди трех десятков мастеров, помогающих игрокам, есть один русский – Zorro.

Tales of Pirates

Всего лишь 12 часов разделило окончание закрытого тестирования и старт открытой «беты». Столь рекордный результат можно объяснить высокой степенью готовности бесплатной Tales of Pirates (**http://www.taleofpirates.com**). Немногочисленные проблемы с этой «пиратской» MMORPG испытывают лишь владельцы Windows Vista (кратковременно появляющийся черный экран при смене локаций), все остальные наслаждаются анимешными персонажами, морскими просторами, кораблями и «милыми» монстрами. И, конечно же, десятью классами героев – Swordsman, Hunter, Herbalist, Explorer, Crusader, Champion, Cleric, Seal Master, Sharpshooter и Voyager.
Развитие персонажей предусматривает набор уровней и выполнение заданий для профессиональной специализации – как и в других MMORPG. Отличительная особенность Tales of Pirates, увы, не работающая во время открытого бета-тестирования, – система известности (fame) персонажа. Этот дополнительный ранг опытные герои будут получать за обучение новичков. Еще одна опция, которая, наверное, все-таки появится в ходе теста, – возможность игрока развивать свой остров (Island Development System).
В последние годы это стало хорошей традицией: переводятся на английский и выходят на «международную арену» проекты, уже зарекомендовавшие себя в Азии. Tales of Pirates не исключение – ей пошел уже четвертый год. Хорошо это или плохо – решайте сами, но, по крайней мере, технических оплошностей в игре почти нет.
Загрузка игрового клиента не вызовет затруднений – файл занимает смешные по нынешним временам 286 Мбайт. Требования к компьютеру весьма щадящие. Даже рекомендованные составляют всего лишь: Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мбайт RAM и видеокарта класса ATI 9200/NVidia FX5200. Единственное, что надо непременно сделать, завести сетевой «паспорт» на IGG (**http://www.igg.com**, провайдер Tales of Pirates). Без паспорта в эту MMORPG не попасть.

LaxeLore

Графика в стиле World of Warcraft, восемь базовых классов, приличная кастомизация и анимация персонажей (вплоть до отражения эмоций на лице), почти неограниченный PvP, прирученные животные – вот неполный набор обещанных опций MMORPG LaxeLore (**http://www.laxelore.com**).
К сожалению, сейчас идет даже не бета-, а скорее альфа-тест, так что знакомство с LaxeLore состоится не в полном объеме.
Код игры еще не оптимизирован, поэтому стоит ориентироваться на такую (впрочем, довольно скромную) конфигурацию: Pentium 4 2,0 ГГц, 1024 Мбайт RAM и видеокарта класса Geforce FX5700/Radeon 9000. СИ



1 В казуальной Empire of Martial Heroes вы достаточно быстро обзаведетесь верховым животным – тигром или лошадью.



2 Обилие миссий и «мультяшная» графика выделяют Tales of Pirates из череды азиатских MMO-клонов, атакующих Северную Америку и Европу.



3 LaxeLore – корейский ответ World of Warcraft?


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
PlayStation 2 Slim (RUS)
4860 р.
GameCube & Resident Evil 4 Limited Edition Bundle
5400 р.
Xbox 360 Premium
14310 р.
PSP Base Pack (EURO)
5940 р.
PlayStation 3 (60 GB) (RUS)
22000 р.
Nintendo DS Lite (белый)
4860 р.
Играй просто!
GamePost
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



ТРИ ПОЛОСЫ ЗВУКОВОГО ДВИЖЕНИЯ

Линейка акустических систем от компании Jetbalance пополнилась новой моделью Jetbalance JB-391, которая найдет своих поклонников среди ценителей высококачественного звука. Каждый из трех динамиков воспроизводит исключительно свою полосу частот, включая и низкие. Такая структура позволяет получать глубокий чистый бас без сабвуфера. Помимо двух колонок в комплект входит выносной усилитель с возможностью одновременного подключения двух любых источников звука: музыкального центра, персонального компьютера, DVD-проигрывателя или плазменной панели. Корпуса изготовлены из настоящего дерева, а общая мощность эквивалентна 150 Вт. Отношение сигнал/шум равно 88 дБ, а звуковое давление – 106 дБ. Система Jetbalance JB-391 уже появилась на прилавках, и средняя стоимость за комплект составляет приблизительно $290. В продаже можно найти несколько цветовых решений: от черного до светло-коричневого и вишневого.



СОЛНЕЧНАЯ КЛАВИАТУРА

Компания Genius уже не первый год на рынке и знает, чем удивить капризного пользователя. Совсем недавно награды CES Innovations Award 2007 был удостоен беспроводной комплект Genius SlimStar 820 Solargizer. Главной особенностью набора можно считать клавиатуру, которая работает на солнечных батареях. Ее корпус оборудован специальной панелью, наподобие тех, что можно увидеть на калькуляторах. При проектировании клавиатуры была использована уже проверенная годами схема – панель-приемник впитывает солнечную энергию, которая преобразуется в электрический заряд, питающий аккумуляторы. При отсутствии освещения подзарядку можно производить через USB-порт. В распоряжение предоставлено 17 клавиш быстрого доступа к мультимедийным функциям и интернет-навигации. А вот мышка, второй манипулятор в комплекте, работает от четырех пальчиковых батареек и оборудована системой энергосбережения. При желании всегда можно изменить чувствительность грызуна в диапазоне от 800 dpi до 1600 dpi. Ориентировочная стоимость такого комплекта составляет $130.

SAMSUNG ОБНОВЛЯЕТ ГАРДЕРОБ

В середине марта этого года на выставке CeBIT 2007 компания Samsung представила образцы своих новейших разработок. Обновился модельный ряд принтеров, ноутбуков и мобильных телефонов. Однако наиболее интересно выглядит новая линейка мониторов. Чего только стоит Samsung SPH-72V – изящная фоторамка на первый взгляд и полноценный 7-дюймовый монитор при тщательном изучении. Снимки, сделанные цифровой камерой или телефоном, могут храниться в памяти и отображаться на дисплее. Стоит также отметить, что рамка Samsung SPH-72V оборудована средствами беспроводного доступа, так что передачу фотографий можно осуществлять без кабельного подключения. Мониторы среднего класса Samsung SyncMaster XL20 и X30 демонстрируют цветовой охват 123%, обеспечивая более точную и четкую цветопередачу. В производстве этих моделей не используются галогены и ртуть, что говорит о заботе производителя об окружающей среде. Топовой линейкой можно считать мониторы Samsung SyncMaster 961BG и 961GW с углами обзора до 170 градусов, динамическим коэффициентом контрастности 3000:1 и временем отклика 2 мс.

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА ИГРЫ

Компания Philips в скором времени выступит в качестве спонсора всемирного игрового чемпионата WCG (World Cyber Games). Это сотрудничество позволит устроителям WCG в обмен на новые потоки финансирования включить в набор соревнований еще один конкурсный элемент – Philips amBX Cup Challenge. Новые аксессуары Philips amBX – это серия игровых периферийных устройств для ПК, которые навсегда изменят восприятие игровой атмосферы. Технология amBX предоставляет игрокам полный «эффект сенсорного окружения», позволяя разработчикам использовать в игровом процессе свет, цвет, звук, вибрацию и даже потоки воздуха. Пробная серия периферийных устройств с поддержкой Philips amBX включает пару колонок-источников света (левая и правая) 2.1 с сабвуфером, два настольных вентилятора, вибрационную манжету и направленный настенный омывающий светильник, совмещенный с блоком управления. В числе игр, поддерживающих Philips amBX, можно назвать популярную игру Broken Sword: The Angel of Death от THQ, Toca Racing Driver 3 от Codemaster, DEFCON от Introversion и Kuju’s Rail Simulator от EA.

PHILIPS



ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ С РУССКОЙ ФАМИЛИЕЙ

Энтузиастам хорошо известна компания с интересным именем Mushkin. Под этой маркой выпускаются в основном модули и комплекты оперативной памяти. И вот Mushkin обновила серию высокопроизводительных наборов памяти новыми планками формата DDR2, которые работают на частоте 800 МГц. Память Mushkin HP2-6400 поставляется как в комплекте по два модуля, так и по отдельности. Каждая планка облачена в радиаторы синего цвета – специальную разработку инженеров Mushkin под названием Advanced FrostByte Heatsink. По заверениям производителя, такие накладки на схемы памяти не допустят перегрева даже на повышенных частотах. Рабочее напряжение для новинок эквивалентно 2.0 В. Тайминги 5-4-4-12, заявленные для модулей Mushkin HP2-6400, весьма неплохи. Отдельно стоит отметить поддержку технологии Enhanced Performance Profiles (EPP). По предварительным данным, цена полного набора при объеме 4 Гбайт будет равна $490. Цена, конечно, не маленькая, однако стоит учесть принадлежность новой серии к экстремальной категории.



ФАТАЛЬНЫЙ ЗВУК

Джонатан Вендел, известный в узком кругу профессиональных геймеров больше как Fatal1ty, старается выжать из своего статуса максимум выгоды. Еще полтора года назад появились первые продукты при поддержке Fatal1ty, но уже как рекламного бренда. Чего только не было среди рекомендованных Венделом комплектующих: и видеокарты, и материнские платы, и даже кулеры. А вот до аудиогарнитуры руки у производителей еще не доходили. Компания Creative решила восполнить этот пробел в индустрии и выпустила игровые наушники под незамысловатым названием Creative Fatal1ty Gaming Headset. Микрофон работает с использованием ветрового экранирования и с аудиосистемой через стандартный джек. В конструкцию также были добавлены 40-мм неодимовые мембраны. Понимая, что некоторые геймеры проводят за игрой многие часы, инженеры оснастили амбушюры и оголовье наушников специальной тканевой прокладкой для наибольшего комфорта.

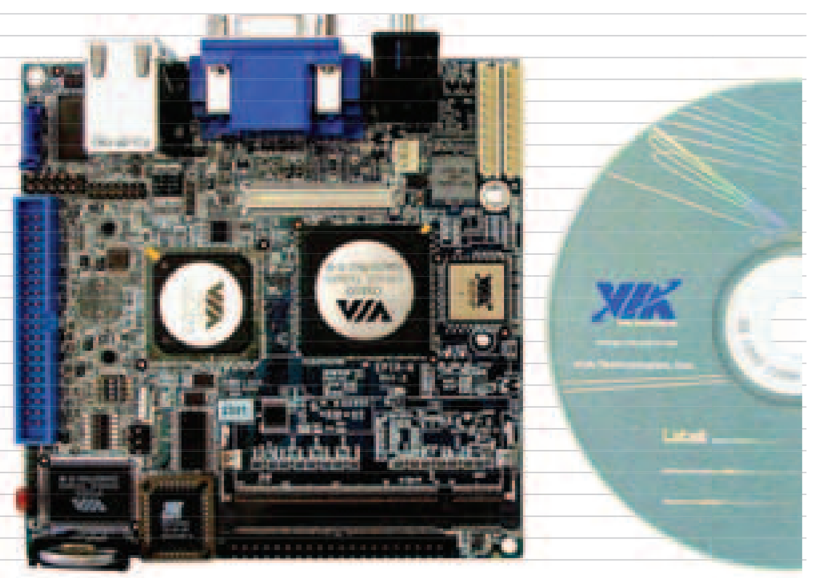


MOD'НЫЕ БЛОКИ ПИТАНИЯ ОТ OCZ

Инженеры OCZ разработали новые модели блоков питания ModXStream Series. На данный момент доступны две версии: 780W и 900W. Разработка линейки велась с таким учетом шумовых характеристик блока. Производитель позиционирует новинку как самое тихое решение с активной системой охлаждения. К слову, отвод тепла осуществляется при помощи 120-миллиметрового вентилятора, обороты которого зависят от температуры внутренних компонентов.
Специально для геймеров предусмотрены две линии на PCI-Express и шесть для SATA-устройств. Помимо этого, модели серии ModXStream поддерживают UI (Universal Input) и Active PFC (Power Factor Correction) для более эффективного регулирования входного напряжения. На все блоки распространяется фирменная гарантия сроком на 3 года.

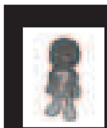
ПЛАТФОРМА ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Компания VIA несколько раз удивляла общественность анонсами своих, прямо скажем, крошечных платформ. Большинство пользователей, скорее всего, даже и не догадываются о том, что существует какой-то другой форм-фактор системной платы, помимо привычного ATX. Тем не менее материнским платам Mini-ATX, размеры которых не превышают 170 x 170 мм, совсем недавно исполнилось 5 лет. Но это был всего лишь первый шаг на пути внедрения на рынок миниатюрных платформ. Инженеры компании VIA не стали останавливаться на достигнутом и в скором времени на свет появился стандарт под названием Nano-ITX. Размеры материнской платы такого форм-фактора были уменьшены в два раза. Совсем недавно была анонсирована самая маленькая платформа в мире – VIA VT6047. Размеры этой полуфункциональной системной платы также были уменьшены на 50% по сравнению с предшественником. Новый стандарт под названием Pico-ATX обладает «габаритами» 100 x 72 мм – в результате плата легко помещается в ладони. Платформа VIA VT6047 работает на основе чипсета VIA VX700 с использованием интегрированного процессора VIA C7 или VIA Eden. Имеется также встроенное видео, сетевой контроллер, восьмиканальный аудиокодек и Ethernet-контроллер. Помимо этого предусмотрен разъем So-DIMM для подключения памяти, внешний D-Sub выход и пара USB-портов.



ДЛЯ ЖЕЛЕЗОК ДОМ РОДНОЙ

ТЕСТИРОВАНИЕ КОРПУСОВ



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ДЛЯ МНОГИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ВЫБОР КОРПУСА – ЭТО СЕРЬЕЗНАЯ ЗАДАЧА. ЗДЕСЬ ИГРАЮТ РОЛЬ И КАЧЕСТВО ОХЛАЖДЕНИЯ, И МАТЕРИАЛ, ИЗ КОТОРОГО СДЕЛАНЫ ПАНЕЛИ, А ТАКЖЕ РАЗМЕРЫ, ГЛУБИНА, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О КОЛИЧЕСТВЕ СВОБОДНЫХ СЛОТОВ. НЕКОТОРЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В НАСТОЯЩИЕ ХРАНИЛИЩА ПОЛЕЗНОЙ ИНФОРМАЦИИ ИЗ ОБЪЕМНЫХ ВИНЧЕСТЕРОВ, А КОЕ-КТО ЕЩЕ И УСТАНАВЛИВАЕТ ШУМНЫЕ ВИДЕОКАРТЫ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ВАЖЕН И ЭСТЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ – ВНЕШНИЙ ВИД КОРПУСА ТАКЖЕ ДЛЯ МНОГИХ НЕ НА ПОСЛЕДНЕМ МЕСТЕ, ВЕДЬ ЭТОТ ЭЛЕМЕНТ КОМПЬЮТЕРА ПРИОБРЕТАЕТСЯ ПОРОЙ НЕ НА ОДИН ГОД. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ РАССМОТРИМ НЕСКОЛЬКО ИНТЕРЕСНЫХ И ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ МОДЕЛЕЙ И ВЫБЕРЕМ ЛУЧШИЕ.



Что мы тестировали

- Thermaltake Kandalf VA9000BWS
- Spire Pininfarina
- Cooler Master Mystique 632
- Yeong Yang YY-5604 BK
- Sunbeam Trio R181
- Sunbeam Zorro C217

Как мы тестировали

Методика тестирования в данном случае будет представлять собой своеобразный «предпродажный осмотр». Если был блок питания в корпусе, то он включался и оценивался по мощности и шуму. Если имелись какие-либо встроенные вентиляторы, то они также изучались на предмет шума и моддинговой эстетики. На вес мы не стали обращать внимание – стационарный ПК не является ноутбуком, где важна мобильность при переноске. Скорее даже, чем больше вес, тем лучше – так корпус избавляется от большинства рабочих вибраций. Для нас основополагающими критериями качества были следующие достоинства: легкость доступа пользователя к «нутру», коннекторы на передней панели, возможность установки дополнительного охлаждения, а также дизайн. Кроме того, оценивали комплектацию и функциональность рассмотренных устройств.

Название	Cooler Master Mystique 632	Spire Pininfarina	Thermaltake Kandalf VA9000BWS	Yeong Yang YY-5604 BK	Sunbeam Trio R181	Sunbeam Zorro C217
Внешних слотов 5.25”:	4	4	10	4	4	3
Внешних слотов 3.5”:	2	2	2	1	2	1
Внутренних слотов 3.5”:	4	5	3	5	5	4
Слоты расширения:	7	7	7	7	7	7
Мест под вентиляторы:	один на вдув (форм-фактор 120 мм), один на выдув (форм-фактор 120 мм)	1 x 120 мм (на вдув), 1 x 80 мм (на выдув), 1 x 80 мм (на боковой стенке)	3 x 120 мм (на вдув), 1 x 120 мм (на выдув)	2 под форм-фактор 120 мм	5 под форм-фактор 80 мм (или 2 под форм-фактор 120 мм и 1 под форм-фактор 80 мм)	2 под форм-фактор 80 мм или 2 под форм-фактор 120 мм
Вентиляторов в комплекте:	нет	один в форм-факторе 80 мм	два в форм-факторе 120 мм	2 (форм-фактор 120 мм)	2 (1 x 120 мм, 1 x 80 мм)	3 форм-фактор 120 мм
Порты быстрого доступа:	2 x USB, 2 x Audio, 1 x IEEE1394	2 x USB, 2 x Audio, 1 x IEEE1394	2 x USB, 2 x Audio, 1 x IEEE1394	2 x USB, 2 x Audio, 1 x IEEE1394	3 x USB, 2 x Audio, 1 x FireWire 2 x регулятор громкости	2 x USB, 2 x Audio
Блок питания:	нет	нет	нет	есть, Delta GPS-550AB A	нет	нет
Цвета в оформлении:	черный, серебристый	черный	черный	черный, серебристый	черный	черный, серебристый

COOLER MASTER MYSTIQUE 632

Корпуса от компании Cooler Master известны российскому пользователю благодаря не только интересному дизайну и обширной функциональности, но и заманчивой цене. В данном случае мы рассмотрели вариант из линейки корпусов башенного типа с маркетинговым названием Cooler Master Mystique 632. Наверное, главной особенностью этой модели являются раздвигающиеся дверцы на передней панели. В закрытом состоянии такой корпус очень эффектно выглядит благодаря диодной подсветке. Практически все элементы конструкции, включая детали декора, изготовлены из металла. Это отразилось на весе корпуса, однако такой подход позволяет снизить шумовой порог, да и вообще внешне такой ящик выглядит солидно. Все порты быстрого доступа вынесены на верхнюю панель, как и кнопки включения и экстренной перезагрузки. Таким образом, если системный блок будет стоять на полу, то использовать их будет очень удобно. Что касается охлаждения, то в корпусе предусмотрено два места под вентиляторы форм-фактора 120 мм на задней и передней панели. Поставляется на прилавки Cooler Master Mystique 632 без блока питания, так что приобрести его придется отдельно.

$160





SPIRE PININFARINA

Самый оригинальный и презентабельный корпус в нашем обзоре. И это неудивительно, ведь дизайн был разработан итальянской фирмой Pininfarina, которая проектирует интерьер автомобильных салонов Ferrari и Maserati. Стенки корпуса изготовлены из толстой гальванической стали – в закрытом состоянии шум гасится максимально эффективно. Крепление всех носителей осуществляется безвинтовым способом, а корзинка с винчестерами имеет способность отодвигаться в сторону пользователя для удобства монтажа. Отдельного внимания заслуживают стенки Spire Pininfarina. Дело в том, что они могут откидываться в стороны под углом в 90 градусов к основной оси. Таким образом, поменять видеокарту или кулер, и даже собрать всю систему можно, не извлекая системную плату из корпуса. Порты быстрого доступа находятся под откидной крышкой – сразу и не поймешь, где они спрятаны, поскольку на этой же крышке с лицевой стороны расположились кнопка включения и «Reset». В закрытом состоянии корпус представляет собой сплошной монолит. В комплекте с корпусом поставляется один вентилятор в форм-факторе 80 мм.

$165

THERMALTAKE KANDALF VA9000BWS

Компания Thermaltake уже давно работает на рынке корпусов и систем охлаждения. В данном обзоре мы изучили модель Thermaltake Kandalf VA9000BWS и можем сказать, что она нас не разочаровала. Этот корпус собран на традиционном каркасе VA9000 и поставляется в комплекте с блоком питания мощностью 430 Вт. Первое, на что стоит обратить внимание, – это поддержка до 10 внешних устройств. Владелец может распорядиться ими на свое усмотрение – либо установить HDD-деки и использовать корпус как сервер, либо оставить все как есть. Внешние слоты можно сделать внутренними и наоборот – очень удобно. На боковой стенке есть декоративное окно, а задний предустановленный вентилятор работает с подсветкой. Для дополнительного охлаждения производитель предусмотрел три вентилятора на передней части устройства. Если будет казаться, что дверца мешает нормальному току воздуха, то ее всегда можно снять. Стенки корпуса изготовлены из металла толщиной 1 мм – общая масса такого ящика без комплектующих около 19 кг! Подсветки очень много, что понравится любителям моддинга.

2007 СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ



$214



2007 СТРАНА ИГР ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

$123

YEONG YANG YY-5604 BK

Не стоит делать скоропалительные выводы, только прочитав название китайской фирмы, изготовившей корпус Yeong Yang YY-5604 BK. Эта фирма не слишком хорошо известна на российском рынке, но, судя по этой модели, корпуса она производит весьма достойные! Дизайн у корпуса достаточно простой, но не лишенный элегантности. Передняя панель закрыта пластиковой дверцей с пластиковыми держателями. Все разъемы, а также кнопки запуска и перезагрузки, вынесены наверх и прячутся под небольшой крышкой. Это очень удобно. Во-первых, если корпус стоит под столом, то не нужно тянуться, чтобы подключить устройство, а во-вторых, исключается вероятность задеть случайно клавиши Reset или Power. В комплекте с корпусом поставляется блок питания мощностью 550 Вт от компании Delta Electronics, а также два вентилятора размером 120 мм для передней и задней панелей. Работает он достаточно тихо. Если же Yeong Yang YY-5604 BK станет домом для высокопроизводительной системы, то БП всегда можно заменить более мощной моделью. Также внутри предусмотрена пластиковая коробочка с планками и винтами для монтажа приводов – при желании ее всегда можно удалить.

SUNBEAM TRIO R181

Компания Sunbeam хорошо известна любителям моддинга благодаря товарам декоративного плана. Внешний вид этого корпуса заинтересует даже самых привередливых эстетов. Первое, на что хочется обратить внимание, – это три стрелочных индикатора на передней панели. Один из них показывает громкость, второй – температуру, а третий отображает скорость вращения вентилятора. Панель быстрого доступа расположена не спереди, как обычно, а на правом боку близ торца. Помимо традиционных аудио- и USB-портов, здесь представлен один вывод IEEE 1394 (он же FireWire), а также два колесика-регулятора громкости колонок и микрофона. Боковая панель оснащена полноформатным прямоугольным окном, на которое заботливым производителем был уже предустановлен 80-мм вентилятор с подсветкой. В комплекте имеется еще один вентилятор, но уже в форм-факторе 120 мм. Он располагается на задней панели и работает на выдув. Пара переходников на молексы (с четырех контактов на три), а также винты для установки системной платы имеются в наличии. В остальном отвертка не понадобится – крепеж приводов осуществляется безвинтовым методом.

$100





$85

SUNBEAM ZORRO C217

При взгляде на корпус Sunbeam Zorro возникают ассоциации со спортивными автомобилями. Всему виной передняя сетчатая решетка вентиляции. Она задвигается вниз, а пользователю не нужно иметь дело с дверцами. Порты быстрого доступа находятся здесь же под небольшой крышечкой. Интересно и внутреннее строение. Дело в том, что, например, корзинка для жестких дисков установлена под прямым углом к передней панели. В этом случае монтаж винчестеров осуществлять гораздо легче. Системная плата фиксируется, вопреки традициям, «вверх ногами», то есть все порты будут расположены в верхней части задней панели. Оригинальное строение имеет и пластиковый воздухозаборник над процессором. Потоки извне прогоняются через кулер и выбрасываются наружу 120-мм вентилятором, так что пыли внутри корпуса будет гораздо меньше. Но есть в такой конструкции весомый минус – установка габаритного охладителя на ЦП станет возможной только при демонтаже воздухозаборника. Отметим, что в комплекте с уже зафиксированными вентиляторами предусмотрен еще один для установки по желанию пользователя.

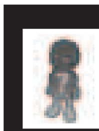
Выводы

Каждый из рассмотренных корпусов найдет своего покупателя благодаря не только внешним данным. Мы взяли на себя ответственность обратить внимание читателя на наиболее стоящие экземпляры. Награду «Выбор редакции» по праву получает Thermaltake Kandalf VA9000BWS. Эта модель обладает большим количеством достоинств и станет отличным приобретением для тех, кто мечтает сделать из своего компьютера полноценную боевую машину. Еще один корпус, который помимо заявленных данных может похвастаться и не слишком высокой ценой, – это Yeong Yang YY-5604 BK. Этот экземпляр получает от нас награду «Лучшая покупка».

Благодарим компании БЮРОКРАТ т.(495) 745-5511, **www.buro.ru** и DESTEN **www.desten.ru**, (495) 970-00-07 за предоставленное оборудование.

COWON D2

НОВЫЙ МЕДИАПЛЕЕР С СЕНСОРНЫМ ЭКРАНОМ



Автор:
Кирилл Аврорин
kirill_avrorin@list.ru

ПОРТАТИВНЫЕ МУЛЬТИМЕДИА-ПЛЕЕРЫ ЭВОЛЮЦИОНИРУЮТ БЫСТРЕЕ ДРУГИХ ГАДЖЕТОВ. МОМЕНТАЛЬНО ПАДАЮТ В ЦЕНЕ, РАСТУТ В ВОЗМОЖНОСТЯХ, УМЕНЬШАЮТСЯ В РАЗМЕРАХ. В ПРИНЦИПЕ, БОЛЬШИНСТВО СОВРЕМЕННЫХ ПЛЕЕРОВ МОЖНО ПРИЧИСЛИТЬ К МУЛЬТИМЕДИЙНЫМ ПРОИГРЫВАТЕЛЯМ: ОНИ СПОСОБНЫ ВОСПРОИЗВОДИТЬ НЕ ТОЛЬКО МУЗЫКУ, НО И ВИДЕО, ПОКАЗЫВАТЬ ФОТОГРАФИИ, ВЫВОДИТЬ НА ЭКРАН ТЕКСТЫ. ПРАВДА, ЧТОБЫ ВСЕМ ЭТИМ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ, НЕОБХОДИМ, КАК МИНИМУМ, 2-ДЮЙМОВЫЙ ДИСПЛЕЙ. ПОЭТОМУ НАСТОЯЩИЕ, ПОЛНОФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ПРОИГРЫВАТЕЛИ ВРЯД ЛИ КОГДА-НИБУДЬ БУДУТ МЕНЬШЕ СПИЧЕЧНОГО КОРОБКА. ЗАТО СПИСОК ИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ УВЕЛИЧИТСЯ В РАЗЫ. ПЛЕЕР COWON D2 – ОДИН ИЗ ПРИМЕРОВ ЭТОЙ ШИРОКОМАСШТАБНОЙ ЭВОЛЮЦИИ.

В оформлении корпуса Cowon D2 были использованы два цвета – черный и серебристый. Сенсорный дисплей с диагональю 2.5 дюйма занимает почти всю площадь передней панели. Количество дополнительных клавиш сведено к минимуму. В верхней части расположены три управляющие кнопки и переключатель питания – он же блокирует плеер от случайных нажатий. Соответственно, большинство задач по управлению возложено на сенсорный экран, о котором мы поговорим чуть позже. Из разъемов здесь присутствуют лишь выход на наушники, коммуникационный USB-порт, выход для подключения блока питания. Есть также слот для SD-карточки, отверстие микрофона и кнопочка Reset.

Программный интерфейс очень красивый. Все иконки, кнопочки и элементы прорисованы довольно качественно. Меню максимально простое и понятное, состоит из 7 пунктов: видео, музыка, фотографии, тексты, запись аудио, FM-радио и настройки плеера. С поддержкой различных типов файлов проблем замечено не было. Есть некоторые ограничения, но они вполне типичны для подобного рода устройств. К примеру, для максимальной совместимости текстов, особенно если они на русском языке, желательно использовать самый простой формат TXT. Для просмотра видео, фильм или ролик необходимо сначала сжать любой утилитой до размера 320x240 точек (одним из поддерживаемых кодеров), после чего его можно воспроизвести. При этом немаловажно, что плеер воспроизводит 30 кадров в секунду – такая скорость пока еще встречается не так часто среди подобных гаджетов. С фото никаких проблем также не возникло: быстро загружаются даже фотографии по 4-5 Мбайт. Небольшие снимки с мобильника или любительской мыльницы смотреть на экране D2 довольно просто, а потому его можно использовать и в качестве цифрового фотоальбома.

Как уже упоминалось выше, все управление осуществляется при помощи сенсорного дисплея. Сам же по себе экран отличный – четкий, яркий. Правда, некоторые элементы на экране слишком мелкие и нажать их пальцем будет проблематично. Специально для этого в комплекте с проигрывателем поставляется небольшой стилус.

По тактильным ощущениям претензий нет: плеер реагирует на все команды моментально.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:	2.5”, сенсорный, TFT, QVGA 320x240 точек
Память:	2 Гбайт, SD/MMC слот
Поддерживаемые форматы аудио:	MP3, WMA,OGG, FLAC, WAV, APE
Поддерживаемые форматы видео:	AVI, WMV
Поддерживаемые форматы графики:	JPG
Диапазон воспроизводимых частот:	20 Гц – 20000 кГц
Соотношение сигнал/шум:	95 дБ
Эквалайзер:	6 установок, 1 пользовательская, 5 полос
Интерфейс:	USB 2.0 Full Speed
Дополнительно:	TV-выход, диктофон, будильник
Размеры:	78x55x16 мм
Вес:	91 г г

$220



Вердикт

Мечта миниатюриста! Плеер Cowon D2 был одним из самых ожидаемых гаджетов этой весны. Новинка покоряет аккуратной внешностью, невысокой ценой и интересными технологическими особенностями. К слову, если встроенной памяти будет недостаточно (в продаже есть 2- и 4-гигабайтные модификации), к проигрывателю можно подключить карточку расширения SD емкостью до 8 Гбайт.

COOLER MASTER GEMIN II

КОМПАНИЯ COOLER MASTER УЖЕ ДАВНО ПРОИЗВОДИТ ОХЛАДИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ, НО ДО СИХ ПОР НЕ МОГЛА ПРЕДЛОЖИТЬ РЕШЕНИЙ ДЛЯ ТРЕБОВАТЕЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. СЕГОДНЯ ЖЕ У НАС ЕСТЬ УНИКАЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ЧУДОМ ИНЖЕНЕРНОЙ МЫСЛИ, А ИМЕННО ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВЫМ КУЛЕРОМ COOLER MASTER GEMIN II.

Чем интересен?

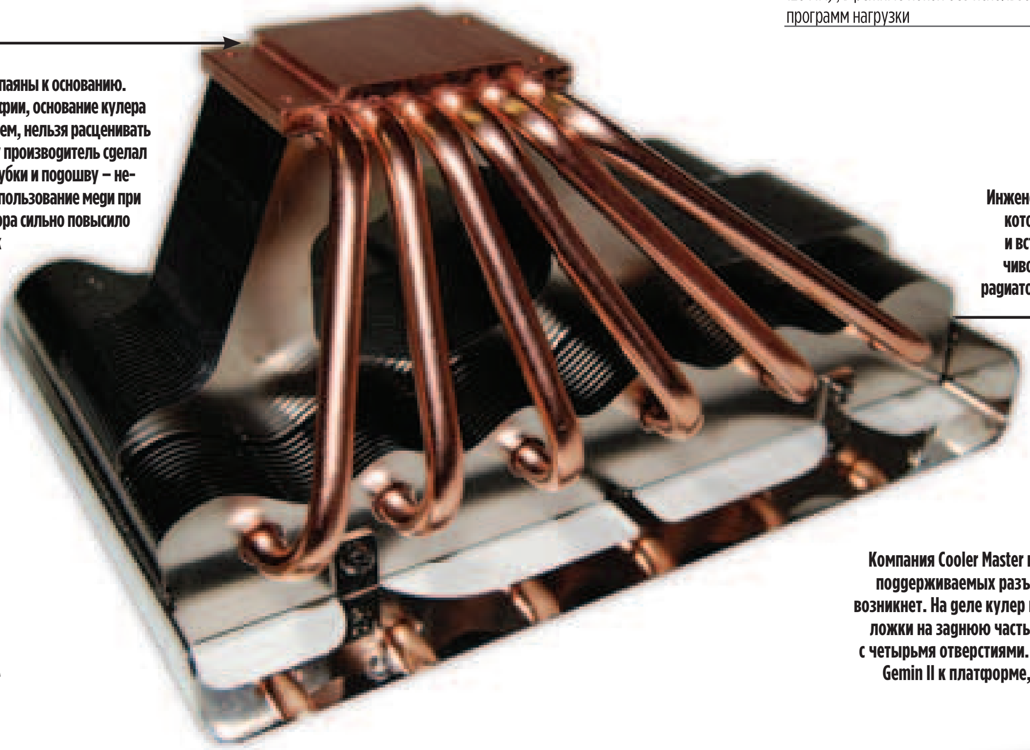
Уникальная конструкция металлической системы позволяет использовать кулер Cooler Master Gemin II и без вентиляторов! Тем не менее энтузиасты и любители разгона могут установить пару 120-миллиметровых «карлсонов» для максимально эффективного отвода тепла. Несмотря на огромный размер, новинка совместима со всеми популярными платформами, включая Socket 754, 939 и LGA 775.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размеры радиатора:	175x124.6x81.5 мм
Материалы:	Алюминий, Медь
Масса радиатора:	847 г
Тепловое сопротивление:	0.17 ОС/Ватт
Поддерживаемые CPU разъемы:	LGA 775, Socket AM2/754/939/940
Масса кулера с двумя вентиляторами:	~1090 г
Дополнительно:	кулер поставляется без вентиляторов; в комплекте идет набор креплений и термопаста

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Устройство	Температура, град. Цельсия
Cooler Master GeminII (без вентилятора), процессор в режиме нагрузки 100% с помощью S&M	71
Cooler Master GeminII (без вентилятора), в режиме покоя без использования программ нагрузки	43
Cooler Master GeminII (с двумя вентиляторами 120 мм) , процессор в режиме нагрузки 100% с помощью S&M	65
Cooler Master GeminII (с двумя вентиляторами 120 мм) , в режиме покоя без использования программ нагрузки	35

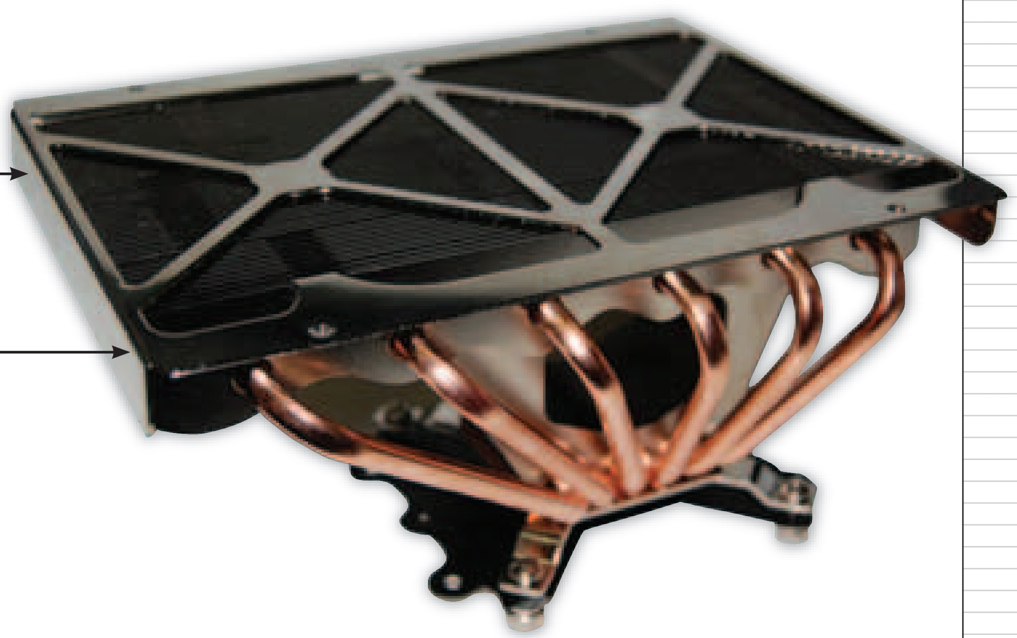


Сами же тепловые трубки припаяны к основанию. Как можно видеть на фотографии, основание кулера достаточно тонкое, что, впрочем, нельзя расценивать как недостаток. Но вот почему производитель сделал медными только тепловые трубки и подошву – непонятно. С другой стороны, использование меди при изготовлении пластин радиатора сильно повысило бы цену устройства, равно как и включение вентиляторов в комплект поставки.

Инженеры применили шесть медных тепловых трубок, которые пронзают радиаторную часть по периметру и встречаются у основания. Дополнительную устойчивость конструкции обеспечивают несколько ребер радиатора, которые также соприкасаются с основанием.

$45

Компания Cooler Master посчитала необходимым вычеркнуть из списка поддерживаемых разъемов Socket 478. Хотя проблем с установкой не возникнет. На деле кулер монтируется с помощью четырех винтов, подложки на заднюю часть системной платы, а также стальной пластинки с четырьмя отверстиями. При этом крепить лучше всего не Cooler Master Gemin II к платформе, а наоборот – материнскую карту к основанию кулера, как бы забавно это ни звучало!



На лицевой части охладительной системы Cooler Master Gemin II установлена специальная металлическая решетка, которая обеспечивает дополнительную устойчивость несущей части и служит платформой для монтажа двух вентиляторов. Производитель рекомендует для установки свои собственные модели Cooler Master R4-S2B-12AK-GP, но никто не мешает попробовать и другие варианты.

Размеры этого кулера впечатляют! Общий вес радиатора с предустановленными вентиляторами будет чуть больше килограмма. Это очень много! Фактически, после монтажа Cooler Master Gemin II будет охлаждать не только процессор, но и большую часть материнской платы. Стоит также отметить, что пользователь всегда может установить кулеры в выгодном для себя положении, благодаря специальным прорезям.

Вердикт

Превосходное как по цене, так и по эффективности устройство! На сегодняшний день это лучшая система охлаждения в своем классе. Единственный недостаток – большой размер радиатора, который перекрывает доступ к памяти и некоторым компонентам материнской платы.

Артефакт номера



WonderSwan

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!» У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

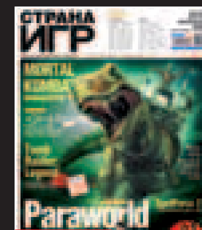
WonderSwan я случайно увидел у человека, который в свое время ходил в Японию за машинами. Консоль он купил, а то, что она с черно-белым экраном, выяснил только по возвращении в Россию. Провалялась она у него с 1997 года до недавнего времени, пока я случайно не забрел в гости. Девайс, на самом деле, интересен тем, что, будучи выпущенным в «древние» годы, имел некоторые дополнительные опции: подключение наушников, возможность многопользовательской игры (Link-кабель в комплекте) и подключение каких-то карт памяти. С ним шла игра, которая называется Digimon Adventure – какая-то ролевка на японском языке.

Из Интернета я узнал, что данная штуковина работает на NEC-овском 16-битном процессоре с частотой 3.072 МГц, разрешение экрана имеет 224x144 пикселей и позиционировалась как нечто среднее между NeoGeo Pocket и Game Boy, но, не выдержав конкуренции, успешно завернула ласты в 1999 году. Что же касается надписи при каждом включении – «PlayStation 2», то об этом я ничего вразумительного сказать не могу. Загадка.

Владелец:
Андрей Карпачев,
andrey_karpachev@rambler.ru

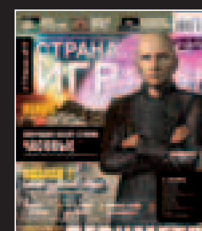


Flashback



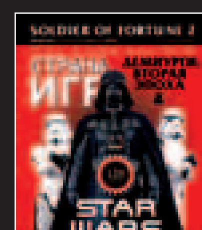
№10(211)
Год назад
Тема номера:
Paraworld

Очень красивая стратегическая игра с динозаврами вместо танков.



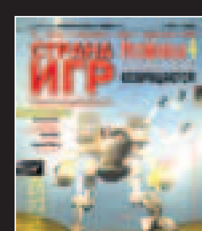
№10(163)
Три года назад
Тема номера:
«Периметр»

Необычная стратегия от известной российской команды K-D LAB.



№10(115)
Пять лет назад
Тема номера:
«Звездные войны»

Огромный спецматериал обо всем, что связано с культовыми фильмами.



№10(67)
Семь лет назад
Тема номера:
MechWarrior 4: Vengeance

Гигантские шагающие боевые роботы, да не японские.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала – их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретро-конкурс 12

РОБОТЫ – БОЛЬШИЕ И МАЛЫЕ

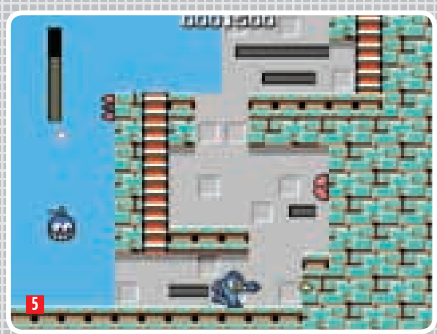
Конкурс! Конкурс! Ваша задача: внимательно изучить скриншоты в ретро-галерее и вспомнить, из каких игр они взяты. Напоминаем, что призы, с любовью выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретро-конкурс посвящен драконам, по случаю чего мы разыгрываем фигурку гигантского боевого робота Гандам RX-78-2. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №12», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес.





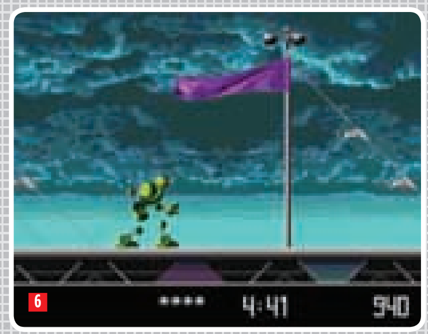
3


4


5



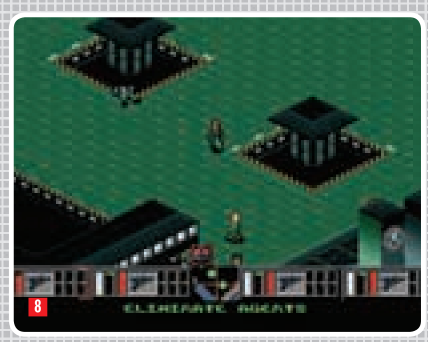
1



6



7



8

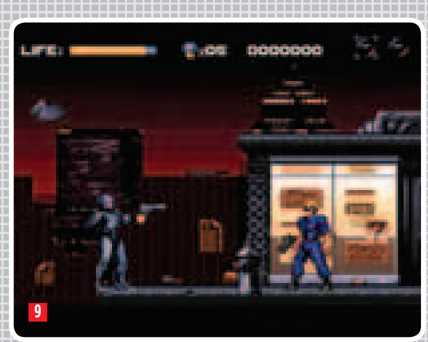
Подведем итоги!

Приз седьмого ретро-конкурса, фигурку Балтье из Final Fantasy XII, получает

Сергей Черцов из Кирова.

Поздравляем!


2



9



10

Super Mario Kart

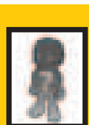
ЖАНР: RACING.KART

ПЛАТФОРМА: SNES

РАЗРАБОТЧИК: NINTENDO

ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO

ГОД ВЫХОДА: 1992



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@mail.ru

Super Mario Kart (далее SMK) для SNES стал причиной популярности «гоночек с подлостями», обзавелся продолжениями на более поздних консолях Nintendo и послужил вдохновением для создания нескольких клонов. Основные черты такого рода гонок: яркие смешные персонажи (в данном случае – герои вселенной Марио), простота освоения (хотя и не без своих подвохов) и использование всевозможных бонусов, позитивно влияющих на нас или негативно отражающихся на состоянии соперника. В бонусах и заключается главная прелесть SMK. Проскочив волшебный квадрат со знаком «?», мы запускаем рулетку с полезными (и не очень полезными) предметами. Это может быть банановая кожура, сбрасываемая под колеса противника; зеленый черепаший панцирь, которым так удобно будет выстрелить по обогнавшему нас гонщику; еще более удобный красный самонаводящийся панцирь; звезда, дающая временную неуязвимость… Каждое столкновение с панцирем, ловушкой или соперником отнимает монетки. Как только монетки у нашего персонажа заканчиваются, он начинает сильно тормозить при малейшем контакте с другими гонщиками. Впрочем, даже тогда не все потеряно: монетки щедро разбросаны по трассе, а если добраться до очередного бонуса, всегда можно надеяться на выпадение неуязвимости или ускорения.

Как уже было сказано, гонщики SMK – герои вселенной Марио. Среди них есть и такие, кто пропал из последующих частей игры: Donkey Kong младший уступил место Donkey Kong'у старшему. А полюбившийся мне Koopa Troopa исчез совсем из-за слишком очевидного превосходства над остальными персонажами; начиная с Mario Kart 64 его сменили на злодея Wario. Персонажи отличаются по весу и по скорости. Тяжелые гонщики, Bowser и Donkey Kong Jr, медленно разгоняются, но более устойчивы на трассе. А вломившись в толпу, они легко распихают всех в разные стороны. В свою очередь, гонщики легкие, такие как Yoshi или Toad, разгоняются быстрее, но и заносит их чаще.

В игре нам предлагается стандартный набор режимов: чемпионаты и заезды на время, мультиплеер и свободное катание по трассам. В чемпионатах мы получаем кубки за победу: бронзовый, серебряный или золотой. Собрав золотые кубки во всех доступных чемпионатах, открываем самый сложный, последний чемпионат, призванный убедить нас в собственной беспомощности и неумении водить карт. Помимо вышеперечисленного, в игре есть любопытный режим для двух игроков, Battle Mode, в котором к машинкам привязывают по три шарика, и наша задача – при помощи разных хитростей, оружия и ловушек сбить все шарики оппонента, а свои, разумеется, сберечь. Battle Mode, как нетрудно догадаться, обеспечивал игре долгое существование в списке активных развлечений в шумной компании. Несмотря на кое-какие недоработки (вроде невероятно шустрого Koopa Troopa), SMK оказалась даже лучше своего же продолжения. Если сравнивать с Mario Kart 64, обнаруживается, что SMK выглядит посимпатичнее, а трассы здесь компактнее, быстрее и радуют большим количеством участков, где можно ловко срезать, если обзавестись ускорением. Так и получается, что адреналина в SMK на порядок больше, а дух веселых соревнований заполняет комнату во время любого заезда.



1 Есть мнение, что Super Mario Kart выглядит посимпатичнее, чем Mario Kart 64.



2 Экран выбора персонажей.





Rez

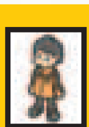
ЖАНР: SHOOTER.MUSICAL. ARCADE.3D

ПЛАТФОРМА: DREAMCAST, PLAYSTATION 2

РАЗРАБОТЧИК: UNITED GAME ARTISTS

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA (DC), SCEE (PS2)

ГОД ВЫХОДА: 2001



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

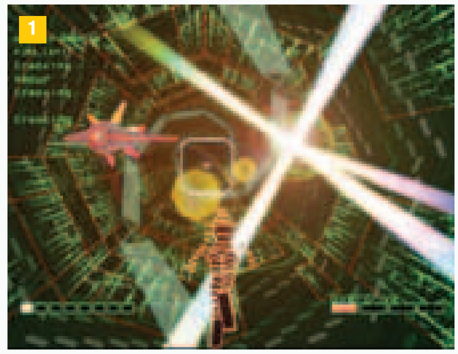
Как создать игру, в художественной ценности которой не посмел бы усомниться даже самый твердолобый скептик? Sega, наверное, действует так: сводит продюсера Тецую Мидзугути (Space Channel 5) с людьми, набившими руку на Panzer Dragoon, и коварно запирает новоявленных коллег в подвале, где нет ничего, кроме картин Василия Кандинского, мощной стереосистемы и залежей дисков с трансом, брэкбитом, техно и прочей «электронщиной». Несколько дней в такой обстановке – и они неизбежно создадут Rez (название отсылает к одноимённому треку коллектива Underworld) и получат награду от японского агентства по делам культуры.

И вновь, и вновь противостояние хакера и вируса! Огромный суперкомпьютер Эдем, от которого зависит все сущее, призадумался о смысле существования всего того, что от него зависит, и, смысла этого не найдя, решил самоустраниться. Разумеется, все сущее и не подумало сидеть сложа руки – и прибегло к помощи местного Дикси Флэтлайна, чья роль отведена игроку. Чтобы перезагрузить Эдем, необходимо пройти через пять тематических зон, неустанно борясь с защитными программами.

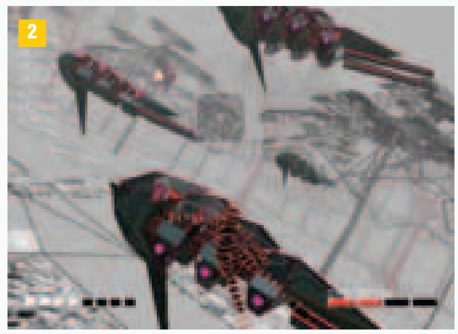
Каждый из пяти уровней – удивительнейшее переплетение звуковых и графических причуд, которые целиком и полностью зависят от вас; притом, что ваша единственная способность – двигать прицел и стрелять. Герой самостоятельно несется прямо, глаз не цепляется за фантасмагории – все подчинено главному: уничтожению полигональных фигур, всячески пытающихся столкнуть вас на прошлую ступень эволюции (а затем и вовсе истребить), ускоряющемуся ритму транса и усложнению мира. И всего-то – скользить курсором за врагами, посылать им крохотный лучик смерти, затем обводить целые полчища враждебно настроенных фигур – и взрываться смертоносным фейерверком, оставляя свой след на аудиовизуальном ряде уровня. Превращаться в нечто менее простое – и все больше схожее с человеком, в конце концов становясь почему-то шаром. Включать Overdrive и наблюдать, как все вокруг разлетается на мелкие кусочки. Сражаться с боссами, замирать в восторге и спрашивать «Что это было?» после очередной победы. Спасти Эдем, посидеть с отвисшей челюстью и решить не убирать диск далеко от консоли.

В США выходило особое, укомплектованное устройством Trance Vibrator издание Rez для PlayStation 2. Изначально предполагалось, что обычный USB-вибратор так и будет использоваться на манер… м-м-м… обычного USB-вибратора, но не тут-то было: умелица с сайта Game Girl Advance (http://www.gamegirladvance.com) мигом сообразила, что к чему, и придумала невозможно забавный способ мастурбации.

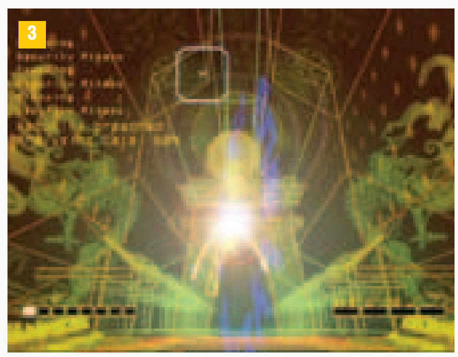
С тех пор Тецуя Мидзугути успел основать собственную контору, Q Entertainment, и разработать несколько Rez-подобных игр (вспомните, к примеру, Lumines), однако продолжения Rez в планах творца нет, поскольку права принадлежат Sonic Team. Жаль – ведь среди консолей нового поколения есть та, чей геймпад подходит для абстрактного шутера и-де-аль-но.



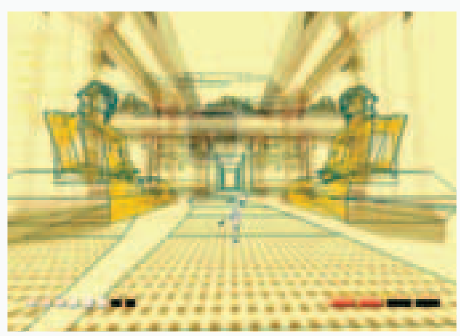
1 Rez – отражение всего того безумия, которое рождается в голове при просмотре сильнейших серий «Экспериментов Лэйн».



2 Rez – словно футуристический сон, события которого развиваются неспешно, а исход остается непредсказуемым.



3 «Нет, – сказал Колин, и журавлик распался; призрачные обрывки пронеслись сквозь Колина и растаяли. – Не выйдет. Извините. Я вспомнил, что я такое. Нашел те байты, которые были запрятаны в блоках для Шекспира, Теккерея и Блейка». (Уильям Гибсон, «Мона Лиза Овердрайв»)



The Lion King



ЖАНР: PLATFORM.2D

ПЛАТФОРМА: SNES, SEGA MEGA DRIVE

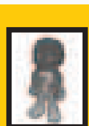
РАЗРАБОТЧИК: VIRGIN

ИЗДАТЕЛЬ: VIRGIN

ГОД ВЫХОДА: 1994

В прошлый раз в рубрике «Ретро» я вспоминал похожие, но хорошие мультфильмы от Disney, а следом – целую эпоху игр, созданных по мотивам таких мультфильмов. В поле зрения тогда попал Aladdin – образец достойной игры по лицензии. Сегодня речь пойдет о еще одном бессмертном творении, о The Lion King. Как и положено добротной игре по мультфильму, The Lion King может похвастаться симпатичной графикой, приятной анимацией и отличным звуком – все мелодии мультфильма узнаваемы с пяти нот, а звуковые эффекты здесь одни из самых качественных за всю историю шестнадцатибитной эры. Игровой процесс не выходит за рамки понятия «классический платформер», но, вместе с тем, игра не успевает наскучить. С одной стороны, она коротка, с другой – на протяжении всех десяти уровней нам постоянно предлагают что-то новое. Молодого львенка ожидают лихие скачки на страусе, мини-игры с Тимоном и Пумбой, побег от толпы антилоп, отчаянные прыжки по бревнам, неумолимо опускающимся по водопаду навстречу пропасти… Затем Симба растет, становится взрослым львом и у него появляются новые приемы и способы расправы с враждебной фауной.
В середине 90-х игроки восхищались интеллектом гиен и жаловались на высокую сложность. Игра действительно не прощала ошибок. Глаз радовался буйству красок, ухо наслаждалось звуком, а вот сердце начинало тихо ненавидеть пропасти, бревна и гиен. К счастью, отзывчивое управление не тревожило разум (и берегло геймпады), а потому все возникающие трудности преодолевались по мере обретаемого опыта.





Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@mail.ru

Timon & Pumbaa's Jungle Games



ЖАНР: SPECIAL.MINI-GAMES

ПЛАТФОРМА: SNES, PC

РАЗРАБОТЧИК: 7TH LEVEL

ИЗДАТЕЛЬ: DISNEY INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 1997

Вспоминая «Короля Льва», нельзя не вспомнить про Тимона и Пумбу. Эти два персонажа оказались настолько удачными, что им посвятили отдельный мультсериал. А «Timon & Pumbaa's Jungle Games» – сборник озорных мини-игр. Две разновидности стрельбы по мишеням, вариация на тему тетриса, пинболл, а также преодоление реки прыжками по проплывающей живности и бревнам (опять бревна…). Игр преступно мало, но главное в нашем случае не количество мини-игр и даже не геймплей. Главное – это веселые шутки неунывающей парочки и атмосфера беззаботного праздника. Чем успешнее мы играем, тем более масштабную вечеринку устроят друзья перед выходом из игры. Никакой особой высшей цели нет, есть только гонка за очками и поиск новых сценок с участием любимых героев. Добиться самой удалой вечеринки не так уж трудно, вся стрельба по мишеням происходит на одном экране, а пинболл представлен всего одним столом. Оригинальный «тетрис на двоих» удержит чуть дольше прочих забав. Здесь два игрока соревнуются, кто быстрее очистит свой стакан. Если мы проводим удачную комбинацию, разом очищая, к примеру, половину стакана, к товарищу прилетают камни, избавиться от которых уже не так просто. При наличии живого (не электронного) товарища, такой «тетрис с подлостями» увлекает всерьез и надолго.




Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle
5400 р.
PlayStation 2 Slim (RUS)
4860 р.
Xbox 360 Premium
14310 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 Full 60Gb
22000 р.
PSP Base Pack
5940 р.
Покупку можно оплатить кредитной картой
Игру доставят в день заказа
Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Players Choice) 1620 р.
Legend of Zelda: Twilight Princess 2160 р.
Skies of Arcadia Legends 1755 р.
Sonic Heroes 1350 р.
F.E.A.R. 2025 р.
Hitman Blood Money 2240 р.
Dead or Alive 4 2160 р.
Chromehounds 2025 р.
Final Fantasy X (Platinum) 810 р.
Call of Duty 3 2430 р.
Full Auto 2 2430 р.
Grand Theft Auto: Liberty City Stories 1080 р.
God of War 675 р.
Prince of Persia: Trilogy 1215 р.
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call 945 р.
Need for Speed Carbon Collector's Edition 1404 р.
Ridge Racer 7 2430 р.
Blazing Angels 2430 р.





РАЛЬФ БАЭР, ИЗОБРЕТАТЕЛЬ ВИДЕОИГР

С 3 июня по воскресеньям в 00:00 на Discovery Channel стартует передача «Я, Видеоигра». Ее первая серия рассказывает о Ральфе Баэре, изобретателе видеоигр. В марте 2007 года Discovery Channel взял у него интервью.



Перевод:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

? Как вы додумались до самой концепции видеоигр?

Будучи инженером, я знал, как работает телевидение, и однажды мне в голову пришла мысль, что 40 миллионов телевизоров в США (не говоря уж об остальном мире) могли бы делать нечто более интересное, чем просто транслировать передачи.

? Думали ли вы, создавая первую в мире игровую консоль, что видеоигры будут так популярны в дальнейшем?

Нет. Тогда нельзя было предвидеть быстрое развитие цифровой электроники, особенно полупроводников, благодаря которым стали возможными современные электронные чудеса. В 1966 году о таком никто и подумать не мог. Именно полупроводниковая технология «потянула» за собой всё остальное – автомобили, тостеры, мобильные телефоны, космические корабли и, конечно, компьютеры, Интернет и видеоигры.

? Что вы ощущаете сегодня, видя, какими стали видеоигры, как выросло их влияние на современное общество?

Возникают ли у вас какие-то неожиданные чувства, кроме гордости за свое детище?

Глядя на современные видеоигры, мне остаётся только удивляться силе закона непредвиденных последствий. Кто бы мог подумать, что простейшая идея использовать телевизор для игр даст начало огромной индустрии? Моя заслуга как инженера – в том, что я сумел претворить свою неожиданно революционную идею в жизнь, запатентовал её и дал ход её широкому использованию. Конечно, я не ожидал, что этот труд послужит фундаментом для новой гигантской отрасли, развитию которой в дальнейшем будет способствовать рост конкурентной борьбы производителей аркадных автоматов.

? Согласны ли, вы, что будущее видеоигр – виртуальная реальность, похожая на миры Second Life?

Second Life представляет весьма популярный способ проводить время – участвовать в глобальных ролевых играх. Однако это лишь одна из форм, которую могут принимать видеоигры. Их, как и любое другое искусство, будь то книги, театр или кино, нельзя свести к какой-то одной категории или жанру.

? Видеоигры мешают развитию воображения у детей – правда или нет?

Безусловно, неправда. Фантастические образы и взаимодействие с выдуманными мирами, типичные для видеоигр активных жанров, не могут не стимулировать воображение. Вопрос в том, выльется ли эта стимуляция в какие-либо творческие проявления, но это, скорее всего, уже зависит от наследственности и других обстоятельств.

? Каковы ваши взгляды на насилие в видеоиграх?

Насилие достойно порицания в любых формах, но полностью избежать его нельзя, ибо оно в самой человеческой природе. Кроме того, насилие хорошо продаётся. В наши дни дети растут, подвергаясь множеству стрессов. Неудивительно, что у некоторых из них происходят психологические срывы. Насилие всегда было частью нашей жизни, но сейчас, когда любой может увидеть





Ральф Баэр:

«После прибытия в Америку я два года работал на заводе. Потом в метро увидел у кого-то журнал, на задней обложке которого была реклама «Заработайте в радиотелевизионном сервисе». И я стал тратить по доллару с четвертью из 12 долларов, своего недельного жалования, на заочные курсы. За несколько месяцев закончил их, потом прошел продвинутый курс, уволился с фабрики и занялся обслуживанием радиоточек. Чем я только не занимался – был мальчиком на побегушках, ремонтировал радиоприемники и первые телевизоры, ставил антенны на крышах по всему Манхеттену, а в 1943 году дядя Сэм приказал мне отправиться обратно в Европу – солдатом» (из интервью сайту gamasutra.com).



по телевидению или в Интернете, что творится во всём мире – особенно. Стоит ли удивляться, что у детей появляются страхи, заставляющие их действовать неразумно? Видеоигры с насилием могут влиять на детей, но точно так же на них воздействуют кровавые фильмы и ежедневные новости по телевизору.

Вы изобрели линейку «говорящих инструментов» (Talking Tools), когда вам было около 80 лет. В последующие годы вы были заняты созданием копий экспериментальных прототипов видеоигр. В последующие годы вы были заняты созданием копий экспериментальных прототипов видеоигр. Что стимулирует вашу творческую активность?

Это врождённое. Мне 85 лет, но я только что представил пять новых электронных игрушек на последней ярмарке игрушек (Toy Fair) в Нью-Йорке. Когда у человека есть талант, ему нет смысла только из-за возраста прекращать заниматься тем, что у него получается лучше всего, если физически он ещё в состоянии продолжать свою работу. Стали бы вы советовать художнику завязать с искусством только потому, что он «слишком стар для этого»? Если он по-прежнему способен писать картины и получать от этого удовольствие, зачем ему останавливаться?

Что вы собираетесь изобрести дальше?

Это всё равно что спрашивать у меня, какая завтра будет погода. Сейчас я работаю над одной из игр, которую представлял на ярмарке – делаю из неё законченный продукт. Ещё полдюжины различных идей находятся на разных стадиях завершённости. Помните пример с художником? Если зайти к нему в студию, там повсюду будут наброски и недописанные картины. Вот и я такой же.

Как реагируют люди, когда вы рассказываете им, кто вы такой?

Если я встречаю на улице друга, который представляет меня незнакомцу как «человека, который изобрёл видеоигры», они всегда спрашивают: «А какую игру вы изобрели?», надеясь услышать, что я придумал Pac-Man или ещё что-нибудь, во что они играли много лет назад. Когда я объясняю им, что я автор самой концепции использования телевизоров для игр, они какое-то время недоуменно смотрят на меня, а потом разговор плавно переходит на обсуждение погоды или ещё какую-нибудь нейтральную тему. «Концепция? Это как?»

Вероятно, многие хотели бы, чтобы у них был такой «крутой» отец как вы – изобретатель, да еще и бывший сотрудник военной разведки. А как ваши собственные дети относились к вашей работе, понимали ли они все ее значение?

Я не знаю, что значит быть «крутым» отцом. Мои дети иногда наблюдали за тем, что я делал в своей мастерской, но даже до них вещи, над которыми я работал, обычно доходили в законченном виде, уже после их появления на полках магазинов игрушек.

Наверное, выбрать будет нелегко, но не могли бы вы назвать пять ключевых моментов в своей жизни?

Не знаю насчёт «моментов», но могу назвать несколько событий:

> Самые невероятные истории – это рассказы, касающиеся авторства различных изобретений на заре эпохи видеоигр.





Ральф Баэр:

«Все началось с точки. Как только мы научились выводить на экран точку и двигать ее, мы решили: «Пусть у нас будет две точки, одна будет гоняться за другой и стирать ее при встрече». «Догонялки» и были первой игрой. Управлялась она аналоговыми джойстиками. Они тогда уже использовались в авиации – само слово «джойстик» пришло из обихода летчиков. Компьютерные векторные дисплеи, где можно было управлять точкой, в пятидесятые уже тоже существовали – их не мы изобрели. Но использовать джойстики для игр – это была наша оригинальная идея» (из интервью сайту gamasutra.com).



* Kristallnacht, «Хрустальная ночь», также известная как «Ночь разбитых витрин» – печально известный массовый еврейский погром в Германии и Австрии, произошедший в ночь с 9 на 10 ноября 1938 года. «Ночь разбитых витрин» была организована членами национал-социалистической рабочей партии Германии (NSDAP) и знаменовала собой начало массовых репресий против евреев.

** Баэр использует слово game, но сейчас Magnavox Odyssey считается первой в мире игровой телеприставкой.

1. Переезд из Германии в Америку в августе 1938 года, за несколько месяцев до «Ночи разбитых витрин»*.
2. Участие во Второй мировой войне и благополучное возвращение из Европы в 1946 году. Я привёз с собой 18 тонн ручного стрелкового оружия и стал специалистом по этому виду вооружения и его истории.
3. Обычные семейные события: свадьба, рождение детей, новый дом, новая машина, новая работа – всё как у всех. Были и особенные моменты, например, чествование меня в отеле «Вальдорф» в 1950 году, когда я стал изобретателем года; присвоение мне звания изобретателя года в 1951 году в Нью-Гэмпшире; признание моих заслуг различными компьютерными и игровыми музеями.
4. Реинкарнация моего «Коричневого ящика» – последней из семи игр, разработанных нами в Sanders Associates – в виде игры** Magnavox Odyssey в 1972 году.
5. Награждение в Восточной комнате Белого дома, когда сам президент Соединённых Штатов повесил мне на шею Национальную медаль за технологию в присутствии всей моей семьи. Думаю, лучшего со мной и случиться не могло.

? Вы работали на разные правительства. Оказывали ли ваши политические взгляды влияние на вашу работу?

Тридцать лет работы в оборонном комплексе и космической электронике гораздо меньше повлияли на мои политические взгляды, чем тот факт, что я был родом из Европы, бывшим солдатом Второй мировой и инженером-пятидесятником… мы были, да и сейчас остаёмся весьма консервативными. Инженер может сегодня работать над стиральной машиной, завтра – над радарной системой, и к политике это имеет мало отношения – по крайней мере, для моего поколения.

? Ваши дети и внуки работают в смежных областях?

Только мой сын Джим. Он инженер, занимается сложными электро-оптическими системами для спутников. Марк – помощник адвоката в Солт-Лейк-Сити, Нэнси – художник-график. Все мои внуки младше 17 лет, и пока только сын Джима Джон тяготеет к инженерному делу.

? Не поделитесь какими-нибудь невероятными историями, касающимися видеоигровой индустрии и вас лично?

Самые невероятные истории – это рассказы, касающиеся авторства изобретений на заре эпохи видеоигр. Каждый раз, когда их слышу, или смеюсь, или прихожу в бешенство. В основном это различные сказочки, которые юристы пытались вбить в головы свидетелей на многочисленных судебных процессах шестидесятых-семидесятых годов, связанных с видеоиграми. Многие до сих пор воспринимают их как «мудрость веков», они превращают различные материалы, связанные с историей видеоигр, в смесь правды и полной ерунды, с преобладанием последней. Если вы хотите знать, чем мы на самом деле занимались на заре эпохи видеоигр, можете ознакомиться с примерно пятьюстами документами, размещёнными на сайте http://invention.smithsonian.org/resources/fa_baer_index.aspx#series2 . СИ

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ
не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:
* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с 2007 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с 2007 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

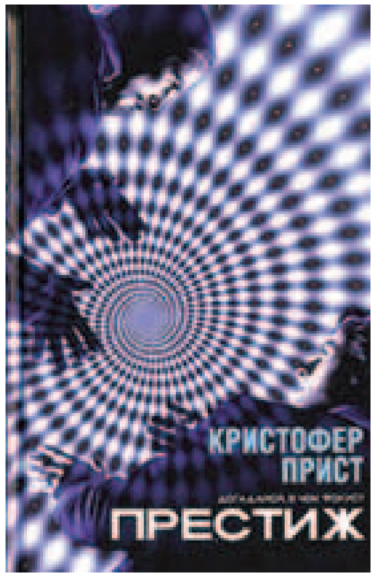
Кассир

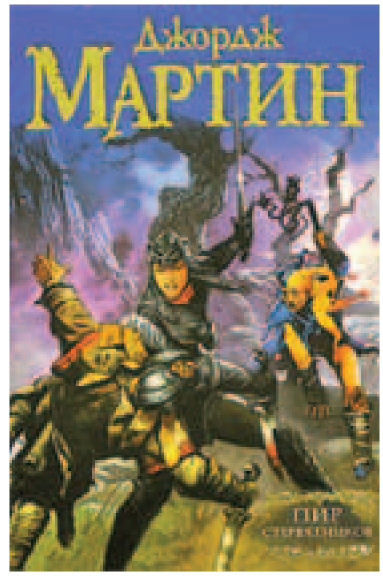
Bookshelf



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru







СЮЗАННА КЛАРК «ДЖОНАТАН СТРЕНДЖ И МИСТЕР НОРРЕЛЛ»

ЖАНР: АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Сюзанна Кларк пришла в литературу в 1996 году, дебютировав с рассказом «Прощай-Милость, или Дамы из Грейс-Адье». Талант заметили, и в течение ближайших лет из-под пера редактора британского издательства Simon & Schuster вышло еще несколько произведений малого объема. Со штурмом более крупного формата писательница не спешила: изучала военную историю, раскапывала интересные подробности событий Наполеоновских войн, штудировала биографии герцога Веллингтона и лорда Байрона, выстраивала в голове Лондон и Венецию первой половины XIX века. Работа над романом потребовала десять лет, но труды не пропали даром – «Джонатан Стрендж и мистер Норрелл» удостоился множества престижных наград, полюбился читателям всех слоев, поднял фэнтези на качественно новый уровень и стал одним из важнейших событий в современной литературе.
Попытка расписать достоинства «Джонатана Стренджа и мистера Норрелла» в двух тысячах знаков с пробелами изначально обречена на провал, но выбора у нас, поверьте, нет.
Это роман о магии – веками не практиковавшейся, зато активно изучаемой группой теоретиков, провозгласивших себя волшебниками. Это роман о дружбе – дружбе пожилого, скрытного Гильберта Норрелла, не вылезающего из крупнейшей библиотеки книг *о магии* и *по магии*, и молодого, бойкого, охочего до недосягаемых знаний Джонатана Стренджа. Роман, необъятные сноски которого частенько посвящены Джону Аскглассу – Королю-ворону, легенде английской магии, что некогда правил Северной Англией.
Сюзанна Кларк – безупречный стилист. Уже только потому, что лучший в мире роман о чародействе написан языком, свойственным авторам викторианской эпохи, – подобным слогом владели Чарльз Диккенс и Уильям Теккерей, Джейн Остен и Шарлотта Бронте, Гилберт Кийт Честертон и Артур Конан Дойль. Одна неприятность – к восьмисотой странице начинаешь негодовать, что осталось всего 90, а не 900. Правами на экранизацию обладает New Line Cinema, и, возможно, уже в следующем году мы узнаем, как воспринял книгу режиссер Кристофер Хэмптон.

КРИСТОФЕР ПРИСТ «ПРЕСТИЖ»

ЖАНР: АЛЬТЕРНАТИВНАЯ НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Вице-президент международного сообщества Герберта Уэллса, профессиональный исследователь творчества Харлана Эллисона и блестящий писатель с более чем тридцатилетним стажем – все это Кристофер Прист. Его книги – наравне с трудами Уильяма Гибсона, Нила Стивенсона, Майкла Суэнвика и Джеймса Блэйлока – отдушина для любителей научной фантастики, уставших от многотомных историй про космос, экипажи звездолетов и неизведанные планеты. Вдохновленный работами ветеранов, публиковавшихся еще в фэнзине Хьюго Гернсбека, Прист заимствует их стиль, обращается к нетривиальным темам, использует метод «ненадежного рассказчика» – и выдает сногсшибательные романы. Например, «Престиж».
В своем десятом произведении крупной формы автор средствами научной фантастики коснулся темы, куда более традиционной для фэнтези – магии. И пусть даже речь идет о «сценической магии» – выступлениях иллюзионистов – на протяжении всех 464 страниц не покидает ощущение, будто читаешь не НФ, а то, что сегодня принято называть «магическим реализмом». Главные герои, маги Альфред Борден и Руперт Энджер, до чистого безумия увлечены таинственным искусством и дотошно описывают в дневниках все связанное с трюками – словно персонажи Г.Ф. Лавкрафта, столкнувшиеся с проявлениями потусторонних сил. Вражда двух иллюзионистов, бессмысленная и жестокая, закат викторианской эпохи, сенсационный аппарат выдающегося (и реально существовавшего) ученого Никола Теслы, последствия прений Бордена и Энджера в XX веке – моменты проработаны скрупулезно, и оторваться от чтения невозможно. Структура романа позволяет взглянуть на происходящее глазами обоих джентльменов – и выбрать ту точку зрения, что ближе. А то и вовсе не выбирать.
В прошлом году известный режиссер Кристофер Нолан («Помни», «Бессонница», «Бэтмен: Начало») экранизировал «Престиж». Хотя сюжет фильма сильно расходится с первоисточником, неповторимая нолановская манера и состав актеров (Кристиан Бэйл, Хью Джекман, Скарлетт Йоханссон, Майкл Кейн, Дэвид Боуи) делают свое дело.

ДЖОРДЖ МАРТИН «ПИР СТЕРВЯТНИКОВ»

ЖАНР: ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Поклонникам цикла «Песнь Льда и Огня» – одной из лучших эпических саг последнего десятилетия – пришлось очень тяжко: ожидание длиною в пять лет – не шутка. За то время Джордж Мартин успел подготовить шестнадцатую антологию линейки «Дикие карты» и выпустить несколько сборников собственных рассказов и повестей, но читателям было нужно не это. Все предвкушали следующий пухлый том – очередное путешествие в Вестерос и дальнейшее распутывание интриг Семи Королевств.
«Пир стервятников» (который, по-хорошему, должен бы называться «Пиром ворон») получился более чем замечательным романом в жанре эпического фэнтези, но в то же время – плохим сиквелом и безоговорочным разочарованием для фанатов. Из четырех «горячих» сюжетных линий, оставивших пламенеющий след на страницах «Игры престолов», «Битвы королей» и «Бури мечей», уцелела всего одна. Печально, но факт: в «Пире стервятников» начисто отсутствуют главы, посвященные Джону, Дени и Тириону – персонажам, с которыми связаны наиболее захватывающие события предыдущих книг! Все они вернутся лишь в следующем томе, «Танце с драконами», над которым Мартин работает до сих пор. Писатель выложился на полную, вводя новых героев и показывая с неожиданных сторон старых, однако они не в состоянии заменить «ушедшую» троицу. Безобразно мало внимания уделено приключениям Арьи – за весь роман с девочкой едва ли происходит что-то важное и запоминающееся. Зато «Пир стервятников» – звездный час Джейме и Серсеи: их взаимоотношения как никогда полны причуд и по-настоящему неожиданных поворотов, и это, пожалуй, единственный повод не считать четвертый том провальным.
Жиденькое удовольствие небезуспешно подпортило еще и издательство «АСТ» – переванным названием, кошмарной обложкой, рядом ужасных переводческих ляпов. Но это цветочки – ведь российские читатели получили перевод неокончательного варианта текста (учитывая, что издательство возилось с книгой неприлично долго, ситуацию можно было неоднократно исправить). Отличного качества бумага на этом фоне не значит ничего, а задранная цена лишь вызывает возмущение.


Реклама
Sony Ericsson
АГЕНТ@mail.ru
54/82
Antigona
superfly@mail.ru
Grishin
Tusya
Звезда востока
Igorek
Яшенька
K610i
Ура, появился мессенджер Mail.Ru Агент для мобильных!
Наконец-то общение можно не прерывать никогда! Будь на связи с друзьями на улице, в транспорте, в кафе, на перемене в школе или институте. ;)
Скачай программу по ссылке «Мобильный Агент» с wap.mail.ru и сразу же начинай общаться!
Программа полностью бесплатна, при использовании ты платишь только за internet-gprs трафик своему оператору, а это от 30 копеек до 1 рубля за 100 килобайт.
В 100 килобайт умещается около 200 стандартных SMS-сообщений на русском языке. Получается, что эквивалент 200 SMS-ок будет стоить тебе менее 1 рубля! К тому же общаться в реальном времени гораздо удобнее, чем ждать ответа на SMS-ку по несколько минут.
Ну а если ты все-таки не можешь отказаться от привычных SMS-ок, то Mail.Ru Агент дает тебе возможность отправлять их абсолютно бесплатно.
Подробнее обо всех возможностях Мобильного Mail.Ru Агента – http://mobile.agent.mail.ru
@mail.ru
Будь всегда на связи!
скачай на wap.mail.ru

Widescreen

СОВРЕМЕННЫЕ ФИЛЬМЫ НА DVD И В КИНОТЕАТРАХ

Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



500 РУБЛЕЙ

ЛАБИРИНТ ФАВНА

(EL LABERINTO DEL FAUNO, RUSCICO)

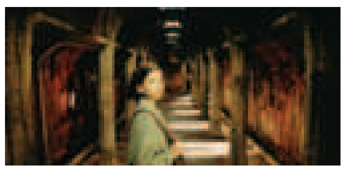
ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9+DVD5 (DIGIPAK)
- ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ) И ИСПАНСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ЛАБИРИНТ ФАВНА: ПО ТУ СТОРОНУ КАМЕРЫ (45.00)
- ИНТЕРВЬЮ С ГИЛЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО И ИВАНОЙ БАКЕРО (9.22)
- ФОТОГАЛЕРЕЯ (2.59)
- ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК (1.49)
- ФАВН: КРАТКИЙ ЭКСКУРС В МИФОЛОГИЮ (ТЕКСТ)
- ФИЛЬМОГРАФИИ СОЗДАТЕЛЕЙ И ИСПОЛНИТЕЛЕЙ (ТЕКСТ)
- АНОНСЫ: ЯБЛОЧНОЕ ЗЕРНЫШКО, СЕСТРЫ МАГДАЛИНЫ, ТРИНАДЦАТЬ, ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА, ДОЛИНА ЦВЕТОВ, ВОИН СЕВЕРА, СКАЗАНИЯ ЗЕМНОМОРЬЯ, ДУХ ЖИВОГО ЛЕСА, ДЕВОЧКА-ЛИСИЧКА, ДОРОГА НА ТРОИХ

(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – СИНХРОН, ТИТРЫ)



ФИЛЬМ: **ОЦЕНКА:**

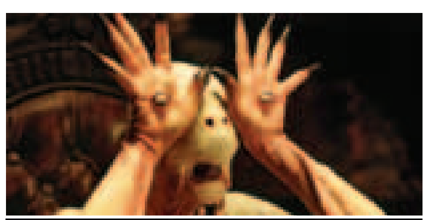
Гильермо дель Торо удивительный режиссер – вот уже больше десяти лет он успешно совмещает работу в Голливуде и у себя на родине – в Мексике и Испании. Зритель голливудской продукции знает его по «Мутантам», «Блэйду 2» и «Хеллбою». А почитатели независимого кино, «фильмов не для всех», ценят за «Хронос», «Хребет дьявола» и «Лабиринт Фавна». Конечно, некоторые постоянные мотивы в его творчестве можно увидеть в работах обоих направлений, но с точки зрения общей режиссуры разница просто колоссальная. В США это чистая и точная работа в жанре, которая на первый взгляд не сильно отличается от аналогов. А мексиканским и испанским работам сложно даже дать какое-либо жанровое определение – настолько они самобытны, хотя между собой очень похожи и узнаваемы.

В их числе и «Лабиринт Фавна». То ли это военная драма, в которой без всяких стеснений демонстрируют хладнокровные казни. То ли сюрреалистичная сказка, где девочка, выполняя задания мифического существа, попадает в фэнтезийный мир с чудищами похлеще любых мутантов из кровавого зомби-хоррора. Причем понять, выдумала ли девочка этот мир, или он так же реален, как фашистская Испания, не так-то просто. Кто-то расценит это как уход детского сознания от жестокой реальности, кто-то с первого же кадра поверит в удивительный мир Фавна. Самое важное, что режиссер не дает однозначного ответа и позволяет обоим мирам сосуществовать, а зрителю самому выбирать, во что верить.

«Лабиринт Фавна» – один из тех фильмов, которые стоит посмотреть самому. Он не может понравиться всем, но его оригинальность могут оценить зрители совершенно разных вкусовых предпочтений. Если провести параллель с видеоиграми, то, по моим ощущениям, «Лабиринт Фавна» чем-то похож на Ico – не слишком заумный, но и не слишком простой, доступный каждому, кто готов оценить всю его уникальность.

ДИСК: **ОЦЕНКА:**

Будьте осторожны – первое издание в стекле и региональное в пластике не только не содержат никаких доп. материалов и оригинальной дорожки, но и выходили с ужасным леттербоксом неправильной размерности. В новом двухдисковом издании все эти недостатки устранены – хороший анаморфный трансфер, русская и испанская дорожки с субтитрами и небольшой, но интересный набор доп. материалов. На этот раз в первую очередь стоит обратить внимание на текстовой материал «Фавн: Краткий экскурс в мифологию». «Лабиринт Фавна: По ту сторону камеры» – это занимательный фильм о съемках, который раскрывает множество интересных деталей и задумок режиссера. В небольшом и не самом удачном интервью с режиссером и актрисой, играющей Офелию, вы узнаете еще немного о фильме. Наше издание получилось неплохим, но если вам по-настоящему понравился фильм и вы хотите от его DVD-издания максимума, то имеет смысл задуматься о заказе английского или американского двухдискового издания (тогда уж без русского языка, конечно).



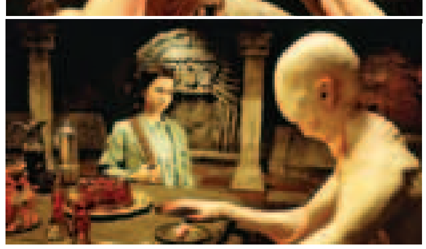


ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 21 ПО 27 МАЯ:

**СМЕРТЬ СУПЕРМЕНА
(HOLLYWOODLAND, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)**

В прошлом году вышло целых три исторических детектива с голливудскими звездами и намеком на нуар: «Черная орхидея», «Одинокие сердца» и «Смерть супермена». Все три воссоздавали середину двадцатого века и все три претендовали на звание худшего. В случае «Смерти Супермена» мы получили: Бена Аффлека уже практически не в главной роли, нудное повествование с бесконечными флэшбэками и, как результат, довольно скучное кино. DVD-издание порадует анаморфным трансфером и пятиканальной английской дорожкой с русскими титрами, но огорчит русской DPL 2.1. В секции доп. материалов вы найдете несколько небольших фильмов о съемках и удаленные сцены (переведены на русский титрами).

**ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА
(EL ESPINAZO DEL DIABLO, RUSCICO)**

Как и «Лабиринт Фавна», «Хребет дьявола» Гилльермо дель Торо сложно причислить к какому-то определенному жанру. Это и драма о гражданской войне 30-х годов в Испании, и триллер про человеческую алчность, и мистика про призрака, желающего отмщения. Вместе получается оригинальный, ни на что не похожий фильм, который достоин настоятельной рекомендации к просмотру. Помимо фильма, в широкоэкранном трансфере с русской (дублированной) и испанской (с русскими титрами) пятиканальными дорожками, вы найдете несколько интересных переведенных доп. материалов: фильм о съемках, фильм о создании спецэффектов, фотогалерею и рекламный ролик.

**ПРОПАВШИЕ
(GONE, UPR/UNIVERSAL)**

«Пропавшие» – новый молодежный триллер про то, как осторожно нужно подбирать себе попутчиков. Молодая пара британцев, Софи и Алекс, отправляется на отдых в Австралию и по пути знакомится с Тейлором. Но, конечно, загадочный американец не так прост и даже опасен, что и предстоит узнать главным героям. Издание включит в себя широкоэкранный трансфер и две звуковые дорожки в DD 5.1 (русская и английская). Доп. материалов, похоже, не будет, а про наличие русских титров пока ничего не известно.

**ПРЕДЧУВСТВИЕ
(PREMONITION, ПАРАДИЗ)**

Сандра Буллок стала популярна после «Скорости», где играла простую, не гламурную, немного рассеянную, но жизнерадостную девушку. Так она и осталась с этим типажом, от которого в последние годы старается отойти. «Предчувствие» – это классический американский триллер про жену и мать семейства. Главная героиня предчувствует смерть своего мужа и пытается ее предотвратить. Но финал, конечно, без сюрприза не оставят. Хотя издание и будет с анаморфным трансфером и пятиканальной английской дорожкой с субтитрами (помимо стандартных русских в DD 5.1 и DTS), размерность картинки не оригинальная и картинка обрезана по краям. Не утешает и отсутствие каких-либо бонусов.

С 28 МАЯ ПО 3 ИЮНЯ:

**ОХОТНИКИ ЗА РАЗУМОМ
(MINDHUNTERS, TWISTER)**

Хотя «Остров головорезов» Ренни Харлина с треском провалился и потопил студию Carolco еще в середине девяностых, режиссер потерял доверие и доступ к высокобюджетным проектам только к началу двадцать первого века. «Охотники за разумом» по разным причинам не могли выйти в США около двух лет и в результате провалились, но тем не менее получились довольно интересными. Это уже второе издание фильма в пятой зоне и на этот раз оно обещает быть лучше. Анаморфный трансфер, русские дорожки в DD 5.1 и DTS и английская в DD 5.1 с русскими титрами. Допов немного: ролик «на съемочной площадке», интервью с создателями и исполнителями и рекламный трейлер фильма.

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 РУБЛЕЙ

ПРЕСТИЖ

(THE PRESTIGE, UPR/WARNER)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9 (AMAREY)
- ВИДЕО: 2.40:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), АНГЛИЙСКИЙ И ПОЛЬСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ, УКРАИНСКИЕ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ЗАПИСНАЯ КНИЖКА РЕЖИССЕРА: КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЕ УЛОВКИ КРИСТОФЕРА НОЛАНА (18.43)
- ИСКУССТВО ФИЛЬМА ПРЕСТИЖ – 4 ФОТОГАЛЕРЕИ
- ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК (1.40)

(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)



ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Кристофер Нолан довольно постоянен в своих фильмах – со времен «Помни» (Memento) режиссер не устает экспериментировать с жанром психологического триллера, и даже «Бэтмен: Начало» сильно отличается от аналогичных экранизаций комиксов. Во-первых, Нолан всегда очень серьезно и обстоятельно подходит к форме. К примеру, «Помни» и «Престиж» напоминают головоломки, где каждая сцена несет в себе деталь разгадки. А загадкой в данном случае выступает финал, в котором Нолан старается припасти что-то неожиданное, переворачивающее наше понимание происходящего. Во-вторых, режиссер часто рассказывает истории практически полностью с точки зрения своих героев. Если мы следим за героем Аль Пачино, страдающим «Бессонницей», то не отступаем от него ни на шаг, и как раз на этом субъективном восприятии он чаще всего и строит свои сюжетные повороты.

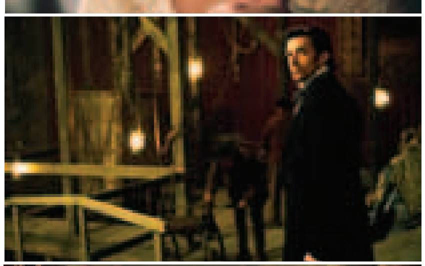
«Престиж» Кристофера Приста (роман, по которому снят фильм) прекрасно подходит к режиссерскому почерку Нолана. Для последнего это стало также аллегорией кино, которое он снимает, – неожиданный сюжетный поворот есть не что иное, как фокус, а кино – лишь иллюзия. Но история соперничества двух иллюзионистов конца XIX века получилась слишком тяжеловесной и скупой на эмоции. Повествование идет попеременно от лица двух героев и преимущественно за чтением дневника – при всей продуманности формы такой подход может сильно утомлять. Не облегчает просмотр и то, что главные герои – одержимые фанатики, способные ради своей цели убить, а таким сопереживать сложно. Если с мужскими ролями второго плана все в порядке, то вот с женскими неудача. Пайпер Перабо внешне никак не вписывается в викторианскую эпоху, а Скарлетт Йоханссон, как это часто с ней бывает в последнее время, играет однообразно и по большей части просто присутствует в кадре.

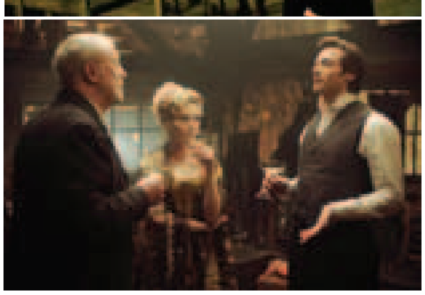
Но смотреть «Престиж» стоит, особенно любителям исторических детективов и, конечно, почитателям Кристофера Нолана. Ведь при всех озвученных недостатках фильм получился стильным, интересным и цельным. А тема фокуса и иллюзиониста не может не привлекать, тем более когда она неплохо раскрыта.

ДИСК: ОЦЕНКА:

Предыдущие работы Нолана выходили с прекрасным набором доп. материалов, в которых режиссер подробно рассказывал о создании фильма. Но в случае с «Престижем» студия почему-то ограничилась рекламным роликом, четырьмя фотогалереями и двадцатиминутным фильмом о съемках, поделенным на 5 небольших эпизодов. Он получился безусловно интересным, особенно учитывая небольшой хронометраж, но этого преступно мало для такой картины. Причем такое же издание вышло в других странах даже и на Blu-ray.







ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

С 24 МАЯ:

ПЕРСОНАЖ (STRANGER THAN FICTION, ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП)

- ЖАНР: КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕР: МАРК ФОРСТЕР
- В РОЛЯХ: УИЛЛ ФЕРРЕЛ, ЭММА ТОМПСОН, МЭГГИ ДЖИЛЛЕНХААЛ, ДАСТИН ХОФФМАН, КУИН ЛАТИФА

Гарольд Крик живет размеренной и однообразной жизнью, но в один прекрасный день он начинает слышать комментарии его действий. Он даже не подозревает, что является героем романа Карен Эйфель – знаменитой писательницы, которая в это время как раз пишет очередной роман. Но у любого рассказа должен быть финал, и Карен никак не может его придумать. А Гарольд в попытке понять, что с ним происходит, меняет свой жизненный уклад и начинает поиски «создателя». «Персонаж» – удивительно оригинальная и умная комедия, ставящая интересный вопрос – какова ответственность творца перед людьми? Возможно, для вас сейчас это звучит туманно, но я не хочу раскрывать главный сюжетный поворот, а советую просто посмотреть хорошее кино.

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: НА КРАЮ СВЕТА (PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLDS END, BVSPR)

- ЖАНР: ПРИКЛЮЧЕНИЯ
- РЕЖИССЕР: ГОР ВЕРБИНСКИ
- В РОЛЯХ: ДЖОННИ ДЕПП, ОРЛАНДО БЛУМ, КИРА НАЙТЛИ, ЧОУ ЮНЬ-ФАТ, ДЖЕФФРИ РАШ, ДЖОНАТАН ПРАЙС, БИЛЛ НАИ, СТЕЛЛАН СКАРСГАРД

Как и в случае третьего «Человека-паука», ваше отношение к «Пиратам Карибского моря: На краю света» зависит напрямую от отношения к предыдущим частям. Оба сиквела «Пиратов» снимались вместе, и «На краю света» является прямым сюжетным продолжением «Сундука мертвецов». Так что если вы смотрели предыдущие части, и они вам понравились, то вывод очевиден. А если нет, то ничего кардинально нового от третьей части ждать не приходится – масштабное, забавное и немного бессмысленное пиратское приключение.

С 31 МАЯ:

28 НЕДЕЛЬ СПУСТЯ (28 WEEKS LATER, ФОКС / ГЕМИНИ)

- ЖАНР: ЗОМБИ-ХОРРОР
- РЕЖИССЕР: ХУАН КАРЛОС ФРЕСНАДИЛЬО
- В РОЛЯХ: РОУЗ БИРН, РОБЕРТ КАРЛАЙЛ, КЭТРИН МАККОРМАК, РОУЗ БИРН

Оригинальные «28 дней спустя» снял культовый Дэнни Бойл, для которого этот фильм стал лучшим со времен Trainspotting. Получился очень неплохой английский зомби-хоррор, который при бюджете в 8 миллионов долларов только в США собрал больше 45. Сиквел был неизбежен, на этот раз в режиссерское кресло пригласили Хуан Карлос Фреснадильо – испанского режиссера, отличившегося 6 лет назад триллером «Интакто». Спустя полгода с того момента, как вирус уничтожил Великобританию, территория заражения признана безопасной, и войска начинают возвращать людей домой. Однако продолжение не было бы продолжением, если бы вирус не выжил и мы во второй раз не познали бы ужас города, заселенного зомби.

РОБИН ГУД (BO BUI GAI WAK, ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП)

- ЖАНР: КОМЕДИЙНЫЙ БОЕВИК
- РЕЖИССЕР: БЕННИ ЧАН
- В РОЛЯХ: ДЖЕКИ ЧАН, ЛУИС КУ, ШАРЛИН ЧОЙ, ЮАНЬЮАНЬ ГАО, ЮЭНЬ БЯО, ЧЕРРИ ИН

В этом году нас ждет два фильма с Джеки Чаном – американский «Час Пик 3» и гонконгский «Робин Гуд». Если первый будет понятен и доступен неподготовленному западному зрителю, то вот второй довольно специфичен – это классическая для Гонконга смесь дурашливой комедии и боевика. Даже больше комедия, потому как неудачливому вору, которого играет Джеки Чан, весь фильм придется возиться с младенцем. Поэтому и юмор тут своеобразный, и некоторым он может показаться глуповатым. Но если вы любите «настоящего» Джеки, а не его американскую тень, то пропускать его нечастые картины, снятые на родине, наверное, не стоит. Хотя, конечно, он уже не тот, что был 20-30 лет назад.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

DEATH NOTE

Косплей по Death Note на воронежском аниме-фестивале: синигами Рем (слева) и Рюк.

АНИМЕ: Death Note | РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Тэцуро Араки, 2006 | СТУДИЯ: Madhouse | КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 37 | НАШ РЕЙТИНГ: ☻☻☻☻☻

Еще известный герой Достоевского задавался этим вопросом: «Тварь я дрожащая или право имею?» Сложно сказать, читали ли русского классика Такеси Обата и Цугуми Оба, авторы манги Death Note, но им удалось начинить свою двенадцатитомную историю таким зарядом психологических заморочек и высокой философии, что запросто хватило бы на книгу Федора Михайловича. Неудивительно, что и уже завершенная манга Death Note, и аниме, которое каждый вторник японцы смотрят по каналу Nippon TV, стали громкими событиями и произвели огромное впечатление как на наших, так и на зарубежных поклонников культуры Японии. Пожалуй, на рубеже 2006-2007 годов Death Note можно назвать самым успешным и одновременно самым интересным сериалом, который одинаково понравится каждому: любителю мистики, знатоку детектива, ценителю грамотной режиссуры и дорогой анимации.

Если Раскольников в раздумьях над своим вопросом провел большую часть книги, то семнадцатилетний Лайт Ягами, главный герой Death Note, блестящий ученик и сын шефа полиции, знает ответ наперед – или, по крайней мере, думает, что знает. Тем временем в мире ангелов смерти (или, по-японски, синигами) потусторонние создания изнывают от вселенской тоски. Они продляют свой век за счет убитых людей: синигами записывает в тетрадочку имя, причину и время смерти, и непрожитый остаток дней добавляется к жизни чудища. Для людей же существование синигами остается тайной: если установить причину смерти (например, сердечный приступ) они еще могут, то отыскать причину причины им уже не под силу. Но ангелы смерти – ленивые создания. В своем мире они развлекаются азартными играми, и известны случаи, когда лодырь и ротозей погибал просто от того, что несколько сотен лет забывал спускаться на землю и записывать имена в тетрадочку. Но это все присказка. История Death Note начинается, когда невидимый для людей синигами Рюк якобы случайно роняет свою тетрадь смерти точнехонько перед школьником-перфекционистом Лайтом. Рюк не объясняет свои мотивы, он всю мангу не принимает ничью сторону. «Я потерял тетрадь, ты нашел, вот и все», – констатирует Рюк. Почему? «От скуки».

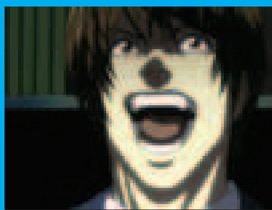
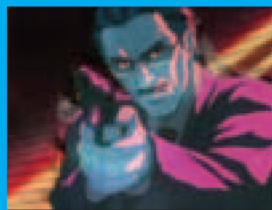
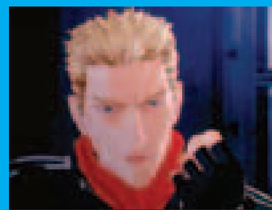
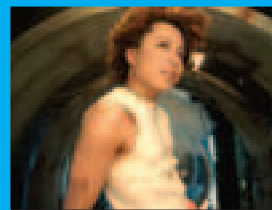
Лайт растерян. Он испуган внезапным явлением посланца из другого ми-

Ангелы смерти и в самом деле похожи на жителей совсем другого мира. Первая встреча с Рюком (справа) производит огромное впечатление.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Nightmare of Justice, смонтированный из сцен аниме Death Note на песню Animal I Have Become в исполнении канадской группы Three Days Grace; второй опенинг аниме Death Note; американский трейлер полнометражного фильма «Яблочное зернышко» (Appleseed); музыкальный клип на песню Out of Orbit от T.M. Revolution.



В пилотном выпуске Death Note главным героем был безвольный рохля. Лишь позже главную роль отдали Лайту – самоуверенному и обаятельному злому гению.



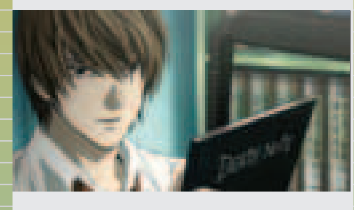
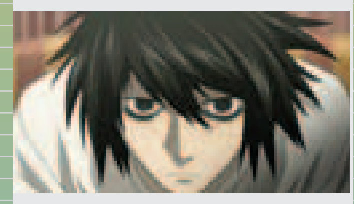
Поп-звезда Миса Амане – не самый умный персонаж. В итоге ее использовали в своих целях все, кому было не лень.

ра и силой доставшейся ему тетради. В его руках – великое оружие, которое он, Лайт Ягами, должен использовать во благо человечества. Целеустремленный и уверенный в себе Лайт шаг за шагом, от главы к главе, от серии к серии, теряет человеческое лицо. Он – белая кость, элита, гений – начинает судить других. Сначала по его воле байкер и хулиган превращается в кровавое месиво под колесами грузовика. Позже погибают преступники и заключенные, оставляя на стенах послания, написанные собственной кровью. «Плохих – уничтожить, слабых – держать в постоянном страхе перед незримым правосудием, и планета увидит другой, лучший мир», – так решает Лайт и убивает все больше случайных людей, чтобы показать свою силу или сохранить дар в тайне. Скоро таинственный герой, якобы несущий возмездие за грехи, становится известным всей стране и всему миру под именем Кира – в зависимости от написания это может означать и «свет», и «убийцу». Но есть загвоздка: чтобы убить человека с помощью тетради смерти, нужно знать его лицо и настоящее имя. Эту единственную слабость использует главный противник Лайта, человек без имени, талантливый детектив по прозвищу L. «Я буду вершить правосудие!» – восклицают Лайт и L в финале первой серии аниме, вкладывая в эти слова совсем разные смыслы. Лайт, L, ФБР и японская полиция одновременно ведут игру друг против друга, путаясь в собственной и чужой лжи.

Death Note – сериал, единственный в своем роде, необыкновенно умный и сложный даже по меркам аниме. Правила пользования тетрадью, которые Рюк заботливо изложил на первой странице, позволяют убийце управлять поведением жертвы перед смертью, и Лайт заметает следы так искусно и фанатично, что наблюдать за его игрой – подлинное удовольствие. Герои присматриваются друг к другу, раскапывают подлинные смыслы действий, расставляют и преодолевают изощренные ловушки. Из головы не идет простая на вид сцена: у L звонит мобильный телефон. Казалось бы, чего такого – детектив вполне может иметь телефон, а телефоны имеют обыкновение звонить. Но человек, пристально следящий за происходящим, хватается за голову: черт подери, это НЕ ТОТ ТЕЛЕФОН! Лайт и L смотрят друг на друга, и ты читаешь новую волну подозре-

Super ShortNews Turbo EX Edition

Американское издательство Viz Media наконец пошло на давно обещанный, но от этого не менее беспрецедентный шаг. 10 мая в Сети появилась первая серия телевизионного аниме Death Note для легального скачивания и с официальными субтитрами. Это первый в истории случай, когда популярное аниме, которое еще не сошло с японских телеэкранов и даже не было показано до конца, официально публикуется через Интернет. Распространением занимается сетевой сервис Direct2Drive (http://www.direct2drive.com), где из аниме прежде можно было приобрести разве что классику, вроде полнометражных Ghost In The Shell, Perfect Blue и Blood: The Last Vampire. Поддерживаются только персональные компьютеры с операционной системой семейства Windows. Хочется верить, что инициатива Viz Media окажется удачной и в будущем мы будем смотреть сериалы одновременно с японцами, они – по телевизору, мы – через Сеть.

В июле на японском телевидении стартует телесериал Zombie Loan. Радоваться, впрочем, нечему: он не про зомби. Основой для аниме Zombie Loan послужила одноименная манга от девушек из арт-группы Peach Pit (авторы Rozen Maiden), и наблюдать мы будем за приключениями двух якобы умерших школьников. Им дается второй шанс, но с условием: они получают свою жизнь взаймы от «зомби-конторы» и теперь должны будут отработать, так сказать, натурой. Режиссер – Акира Нисимори, в молодые годы приложивший руку аж к Ai no Kusabi, но позже исправившийся и теперь снимающий обычные сериалы, вроде бестолковых Hitohira и Gallery Fake.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «Берсерк». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 июня.

ВОПРОС:
ПОЧЕМУ СИНИГАМИ ЛЮБЯТ ЯБЛОКИ?

1. БЕЗ ЯБЛОК НИ НЕ СМОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТЕТРАДИ СМЕРТИ.
2. ЯБЛОКИ ДЛЯ СИНИГАМИ – КАК СИГАРЕТЫ ДЛЯ ЛЮДЕЙ.
3. ЯБЛОКИ ПОМОГАЮТ ИМ ОСТАВАТЬСЯ НЕВИДИМЫМИ.

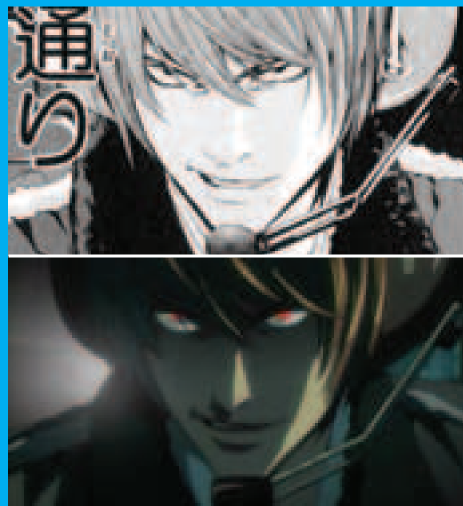


Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Таинственная игра» получает Екатерина Титова из Пермского края. Миска с солью перед дверями трактира защищает от грязи и злых духов.



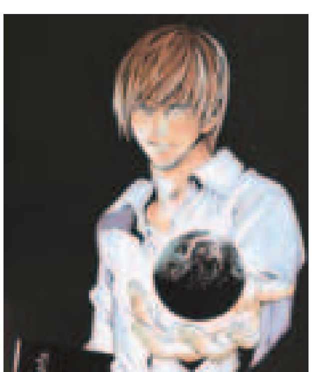
Аниме Death Note практически полностью повторяет мангу: остались на своих местах большинство реплик, ракурсов и событий. Вот одна из ключевых сцен сериала – ставший очень широко известным кадр, где поверивший в успех Лайт произносит: «Все идет по плану!». Казалось бы, одно и то же. Но если присмотреться, можно заметить, что наушники в манге нарисованы гораздо более тщательно и правдоподобно – в то время как в аниме Лайт надел китайскую побрякушку с Черкизовского рынка. Более тщательно прорисован воротник и особенно фон (который, правда, на этом кадре закрыт иероглифами «по плану»). Именно за это мы и отдаем предпочтение манге. Если аниме ограничивается размытой и нечеткой картинкой, то на страницы манги можно любоваться почти бесконечно.

ний в их взглядах: каждый просчитывает ходы противника на десяток шагов вперед и делает выводы, и от одного телефонного звонка у читателя и зрителя мурашки идут по коже: сейчас, вот сейчас он обо всем догадается! Цугуми Оба, автор сценария, заворачивает сюжет еще круче: когда Лайт, кажется, окончательно попался, в истории появляется Миса Амане, глупенькая поп-звезда с другой тетрадью смерти и своим синигами. Персонажи гибнут один за другим, и только обаятельный ублюдок Лайт с все большей злостью и уверенностью шагает по трупам к своему идеальному будущему. Но и ему недолго осталось: чтобы доказать свою невиновность... Впрочем, не будем более пересказывать сюжет детектива. Скажем лишь, что удачные сюжетные повороты распределены неравномерно: первая треть что манги, что аниме – высший пилотаж, вторая начинается издалека и набирает обороты к непредсказуемому и жестокому финалу, последняя же на фоне других кажется не особенно интересной.

Death Note, начинавшийся с одной только манги в журнале Shonen Jump, снискал всенародную любовь и стал мультимедийным и интернациональным феноменом – японцы написали книгу, сняли два полнометражных фильма «с живыми актерами» и даже сделали игру для Nintendo DS. Аниме и манга практически идентичны, и из них мы все-таки выбираем комикс, в первую очередь из-за эталонного рисунка художника Такеси Обаты, известного энтузиастам по манге Hikaru no Go. Аниме неоднородно: после очень сильной первой серии идут вторая и третья, где анимация и прорисовка героев отнюдь не так хороши, а Обата-сенсей относится к каждой главе с одинаковым тщанием, и многие сюжетные повороты подает даже более впечатляюще (аниматоры, со своей стороны, тоже находят чем удивить, но реже). Российские поклонники сериала, которые собираются на сайте «легендарного мессии Киры» (http://deathnote.ru), перевели на русский уже семь томов манги и не собираются останавливаться. Главное, прежде чем читать, запаситесь мощным и пафосным инструментальным саундтреком, хотя бы от того же аниме Death Note. Гарантируем: вы будете замирать и минутами пялиться на самые сильные страницы манги с удивлением, восхищением и ужасом одновременно.

L (слева) и Лайт (справа) ничего не знают друг о друге наверняка. Каждый подозревает, подставляет и изворачивается.





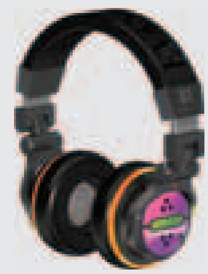
Художник Такеси Обата уделяет особенное внимание одежде героев. Что бы ни случилось, Лайт безупречно одет: верхнюю пуговицу на рубашке он застегивал лишь несколько раз за всю мангу.

Super ShortNews Turbo DX Edition

На службу в МИД Японии поступил детектив Конан, герой популярного аниме-сериала. Новая цветная шестнадцатистраничная манга с его участием называется «Расследование в Министерстве иностранных дел». Государственное учреждение будет бесплатно распространять копии среди школьников, выезжающих за границу, чтобы молодые люди знали, чем и как им может помочь министерство, даже если они находятся в чужой стране.



Близится выпуск обновленных полнометражных фильмов на основе «Евангелиона», поэтому держитесь: скоро нас захлестнет новая волна идиотских сопутствующих товаров. Сегодняшний лот – тематические наушники от профессиональной компании Audio-Technica. Это переделка одной из успешных и качественных моделей компании, оформленная для пилота Евы-01. Если вы представляете себя оным, необходимые наушники поступают в продажу 29 сентября по нестыдной цене в 24800 йен (примерно 5300 рублей).



Полнометражный CG-фильм Appleseed, только что изданный в нашей стране на DVD, получит в конце этого года продолжение под названием Appleseed: Ex Machina. Первый фильм вышел не особенно удачным, но продюсеры намерены еще раз попытать счастья с компьютерной графикой. На этот раз к производству подключили известного режиссера Джона Ву, знаменитого своими «круто сваренными» боевиками. По такому случаю Sega уже делает сопровождающую видеоигру, а на телевидении, по слухам, осенью появится сериальный Appleseed.



Мини-обзоры

ЯБЛОЧНОЕ ЗЕРНЫШКО – APPLESEED

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СИНДЗИ АРАМАКИ, 2004 РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



Российский релиз полнометражного CG-фильма Appleseed режиссера Синдзи Арамаки выпускает компания RUSCICO, которая обычно занимается «нормальными» голливудскими лентами. Мы получили практически полный аналог первозонного коллекционного двухдискового издания, которое не стыдно приобрести в домашнюю коллекцию – на дисках есть и звук в формате Dolby Digital 5.1 (русский и японский), и даже японский DTS с русскими субтитрами. Что же до самого фильма, то он значительно уступает другой экранизации манги Сиро Масамуне – «Призраку в доспехах». Механические зайцы Appleseed устарели лет пять назад, а из-за компьютерной графики и скомканного повествования кажется, что смотришь заставки из видеоигры. И не самой лучшей видеоигры.



KURAU PHANTOM MEMORY. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЯСУХИРО ИРИЭ, 2004 РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



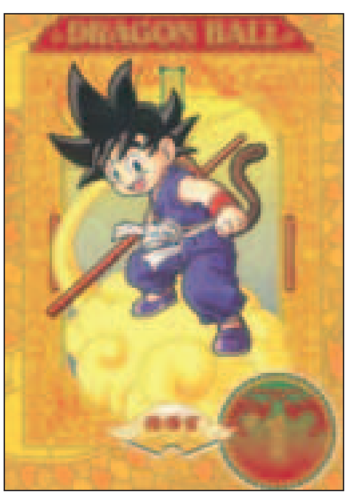
В Японии выходит очень много телесериалов, и уследить за всеми просто невозможно. Бывает так, что одно аниме, достойное и серьезное, проходит незамеченным, а другое зарабатывает славу из-за бездарности художников и аниматоров (не будем показывать пальцем, хотя это Musashi Gundoh). Так вот. Научно-фантастическая драма Kurau Phantom Memory от студии Bones почти не известна зрителю, а надо бы. Это история о девушке по имени Курау, которая слилась с существом из иного измерения, получила сверхспособности и подрабатывает тайным агентом. Но ее вторая, неземная сущность – парная форма жизни, которая однажды превращается в беспомощную девочку. Сюжет закручивает гайки: правительство хочет получить девчонку, и Курау оказывается вне закона. Словом, все знают: студия Bones веников не вяжет.



DRAGON BALL. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ДАЙСКЭ НИСИО, 1986 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Ни японские, ни американские зрители никак не могут насмотреться на приключения Гоку, его родственников, друзей и врагов. Героические битвы с пришельцами, турниры, оценки «уровней силы», спасение Земли и клятвы отомстить – все это будет потом, когда к названию сериала добавится буква «Z». А в самом начале Dragon Ball – веселое и бесшабашное приключение очень в духе Акиры Ториямы. Стиль мастера с годами изменился лишь незначительно: несложно провести параллели между тогдашним Dragon Ball и сегодняшним Blue Dragon. Dragon Ball – пожалуй, самое часто переиздаваемое аниме. Японцы начинают еще одно, уже, наверное, последнее DVD-издание популярного сериала, теперь с пятью эпизодами на одном диске. Как водится, озвучка только на японском, субтитров нет, а цена кусается – около 30 долларов США за один том.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Фото:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Lorellin
http://lorellin.livejournal.com

Марина Чигрина
m.chigrina@gmail.com

Иллюстрации:
Арт-группа LAMP
http://lamp.otaku.ru

НОЛЬ-СЕДЬМОЙ ВСЕРОССИЙСКИЙ АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЬ В ВОРОНЕЖЕ

Никакой он на самом деле не «ноль-седьмой». В этом году всероссийский аниме-фестиваль в Воронеже прошел уже в восьмой раз, а нумерацию сбили на «пятом с половиной» слете, чтобы порядковый номер совпадал с годом проведения. В прошлом году фестиваль немного сдал, и это признали даже организаторы. Среди анимешников пошли разговоры об упадке и о том, что, может, Воронеж уже не тот, что раньше. Ха-ха-ха. Как бы не так. Праздник, который в этом году длился три дня, с 29 апреля по 1 мая (плюс открытие вечером 28-го), вновь утвердил статус воронежского фестиваля как главного аниме-конвента страны. Показы японских лент проходили в замечательном воронежском кинотеатре Спартак, который был признан лучшим кинотеатром России по версии Альянса независимых кинопрокатных организаций. На открытии мы увидели более чем любопытный репортаж о фестивале, созданный в прошлом году независимой японской съемочной группой. Заморский корреспондент, прилетевший в Москву, трогательно удивляется отсутствию такси, разбитым бутылкам на улицах и русским, пьющим дешевое вино до дна. Потом наивный путешественник попадает в Воронеж, общается с анимешниками, смотрит шоу, сходит с ума от увиденного и заканчивает репортаж неожиданным выводом: «Россия жжёт!» На открытии зрителей ждал и еще один сюрприз – первые эпизоды телесериалов Nana, Moonlight Mile и Ouran High School Host Club – на большом экране и с грамотным русским переводом. На последний день организаторы приберегли семинары, где известные энтузиасты обсуждали темы, интересные любителям аниме. Валерий «А.Купер» Корнеев поведал об Акихабаре, Алекс Лапшин – о японском телевидении, Надежда «Та самая Харука» Дружинина рассказала, как фестивалят жители Франции, компания XL Media устроила встречу с актерами озвучки «Волчьего дождя», очаровательная Лизик привезла кукол собственного изготовления, а прекрасная Елена «Усаги» Юсова, как и в прошлом году, ведала косплеем. Но самой интересной частью программы вновь стало уникальное многочасовое косплей-шоу, во время которого с экрана на сцену сошли многие знакомые герои аниме и манги. И даже то, что все шесть сотен билетов на косплей-шоу были забронированы в первый же день продажи – еще не показатель успеха. Настоящее достижение организаторов – улыбки на лицах, теплая атмосфера в зале и дружное «ня!». Кто был в Воронеже, тот поймет, а кто не был (и пропустил новости компании НТВ) может увидеть репортаж центрального российского телеканала в Сети по адресу http://news.ntv.ru/108470. Напомним, что сайт самого фестиваля остается прежним – http://otaku.ru. Ну что ж, и снова место встречи изменить нельзя. Увидимся в Воронеже в следующем году!

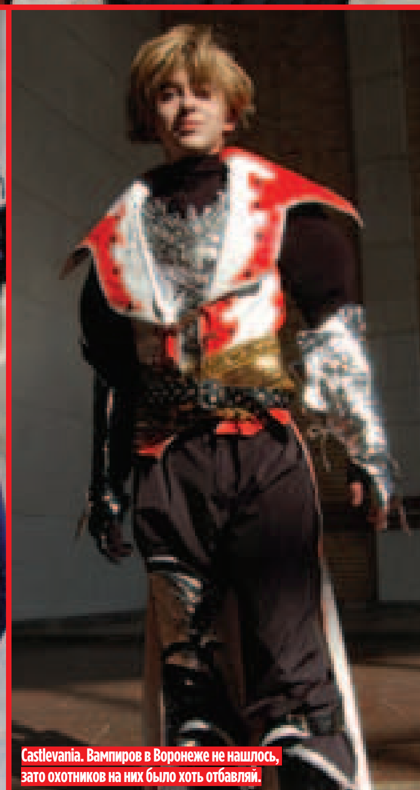

Косплей не по аниме. На сей раз источником вдохновения стал совместный французско-японский мультфильм Oban Star Racers.

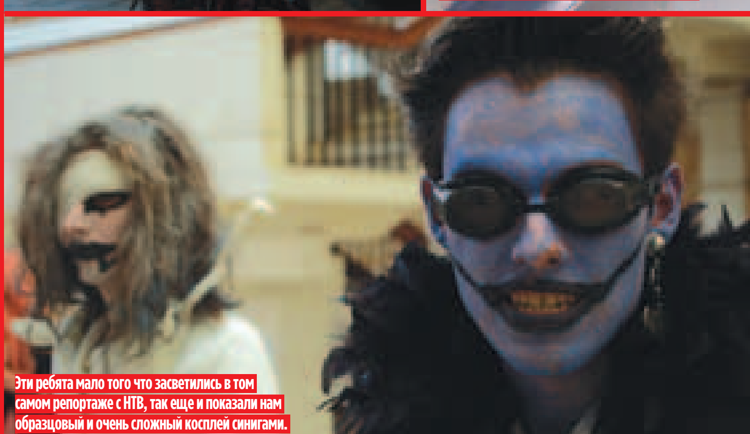

В этом что-то есть: прийти на фестиваль в костюме куклы-героини Rozen Maiden, а потом прочитать мастер-класс о куклах собственного изготовления.


Записываю: Алукард Алукардович, смерть от сердечного приступа в конце пятой серии...


Косплей по .hack, пусть даже индивидуальный, выглядит очень впечатляюще.


Секрет мастерства: под пирамидой у Пирамидоголового самая обыкновенная оранжевая каска. Не носить же такую дуру на голове, в самом деле.


Castlevania. Вампиров в Воронеже не нашлось, зато охотников на них было хоть отбавляй.


Эти ребята мало того что засветились в том самом репортаже с НТВ, так еще и показали нам образцовый и очень сложный косплей синигами.


Звезды фестиваля – Усаги и Воспи (тот самый, который попал еще и в рубрику «Аркада») в амплуа Харухи и Кена из культового школьного сериала The Melancholy of Haruhi Suzumiya.



Все знают: «Наруто» – это круто. Посетители фестиваля, конечно, парируют, что Наруто стал баяном, но это совсем другая история. Некстати: эти ребята поставили гениальную и смешную до одури сценку.



Guilty Gear. Доктор Фауст неожиданно оказался одним из наиболее популярных героев фестиваля.



На фестивале каждый мог записать свое имя в тетрадь смерти и... остаться в живых!



Финальное фото на память. И даже здесь – отнюдь не все косплееры.





Впервые на аниме-фестивале появился косплей по «Футураме». В следующем году ждем «Симпсонов»!



Косплей по японскому року, как всегда, очень зрелищен.





Девочка-заяц Мина из Densha Otoko оказалась узнанной лишь самыми опытными отаку.



Этот кадр вы могли видеть в новостях на канале НТВ. «Ня-я-я-я-я!!!» – в сотню глоток орут гости и участники фестиваля.



Российские поклонники Naruto следят за самыми последними главами манги. Костюмы – оттуда.



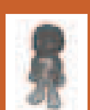
«Верной дорогой идете, товарищи! Даешь всеобщую комплиментацию!»



Это нормально. Это аниме-фестиваль. Так бывает. Мне удалось себя успокоить, а вам?



КРЕПКИЙ ОРЕШЕК


Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Боевики (или фильмы жанра экшн) никогда не пользовались особой любовью академического искусствоведения. Причин тому немало: предсказуемость сюжета, акцент на пальбе и взрывах, вторичность (не секрет, что очень часто боевики представляют собой картины других жанров, претерпевшие многочисленные и весьма неумелые ампутации), недостаток психологизма. Каноническая кинокритика относится к экшнам крайне пренебрежительно, а простой зритель их трепетно любит и в определенных ситуациях отдает предпочтение именно боевикам, а вовсе не высоким и сложным жанрам. Все дело в том, что боевики (как и, например, молодежные комедии или простодушные любовные романы, столь же нелюбимые исследователями Большого Искусства) предоставляют зрителю чудесную возможность отдохнуть «мозгами и душою». Фильмы Ингмара Бергмана бесконечно прекрасны, картины Лукино Висконти невероятно сильны, а романы Джойса потрясают до самых остовов собственного «я»… Но, право слово, вряд ли кому-то придет в голову в шумной веселой компании смотреть «Седьмую печать» и «Гибель богов». Маловероятно, что кто-то решится после сверхтяжелого рабочего дня, завершившегося кровожадным дедлайном, читать «Улисс». Не думаю, что кто-нибудь после трех дней напряженной зубрежки и брутального экзамена, с невероятным трудом сданного нелюдю в профессорском обличии, засядет отдыхать с томиком Зигмунда Фрейда. Тут требуется нечто иное…

Произведения, выполненные в развлекательных жанрах, призваны помочь нам расслабиться, хотя бы временно освободиться от шелухи забот и проблем, погрузиться в увлекательное и яркое действо, раствориться в повествовании и отдохнуть. Девушки для данных целей предпочитают легкие картины с выраженным мелодраматическим уклоном, юноши – отдают предпочтение фильмам, насыщенным перестрелками и взрывами. Нам, дамам, приятно ассоциировать себя с очаровательными красавицами, терзаемыми проблемами вселенского масштаба – принять ли предложение киноактера-красавца или дальше покорять сердце нефтяного магната. Молодым людям интереснее представлять себя неустрашимыми супергероями-мачо, защищающими невиновных и наказывающими негодных.

Я не выступаю в роли адвоката дьявола. Действительно, огромное количество произведений, выполненных в «легких» жанрах, являют собой жалкое зрелище. Отсутствие необходимости детально разрабатывать психологические портреты героев, свобода от философской проблематики и кажущаяся простота привлекли в развлекательное кино толпы бездарностей. Труды этих бездарностей и сделали «легкие» киножанры персонами нон грата в мире критики. Однако, отправляясь в поход против «глупостей и безвкусицы», легко в пылу сражения угробить и настоящие произведения развлекательного искусства. Да и есть ли вообще смысл сражаться против того, что помогает человеку отвлечься от тягот и забот и спокойно отдохнуть? Разве не столь же это глупо, как война с диваном или борьба против гамака? Есть смысл сражаться за то, чтобы диваны делали помягче, а гамаки – попрочнее. Но вот воевать против них?..

Разве плохи качественные и красивые боевики? Ну да, «Коммандос» вряд ли можно назвать философским шедевром, а «Рэмбо: первая кровь» – глубокой психологической драмой. Так ведь и не претендуют они на подобные звания. Главное, что это приятные и круто сваренные фильмы, которые под определенное настроение с удовольствием можно посмотреть. В конце концов, не будем забывать, что не бывает плохих жанров, бывают плохие произведения. И когда что-то делается старательно, когда в работу вкладывается душа, то никакая жанровая принадлежность произведению навредить не сможет.

Крепче только сталь

Что ж, надеюсь, вопрос о жанровой «низости» мы решили и больше возвращаться к нему

1


2






не станем. Давайте лучше поговорим о нашем сегодняшнем герое. Если вообразить, что среди фильмов-боевиков есть свое дворянское сословие, то фильм «Крепкий орешек» следует считать принцем королевской крови или как минимум герцогом. Высокий титул картина заслужила в 88-ом году, ворвавшись внезапным ураганом в жанровую нишу. В далекие те времена основная масса экшнов создавалась по заложенным еще в 71-ом году Доном Зигелем канонам. Каноны, родившиеся на свет вместе с отличным фильмом «Грязный Гарри» (Dirty Harry, 1971), требовали изображать главного героя, крутого копа, мрачным и жестоким циником, ради поимки преступника готовым нарушить любые законы, способным наплевать на устав и влепить в лоб негодяю пулю из любимого сорок четвертого калибра. «Грязный Гарри» произвел жанровую революцию и сформировал оригинальный архетип, активно эксплуатируемый по сей день (в этом году, кстати, должна была выйти одноименная электронная игра, но, увы, она трагически скончалась, так и не добравшись до наших консолей). «Крепкий орешек» же был одним из первых и, пожалуй, наиболее качественных боевиков, создатели которого полностью отказались от канонов Зигеля. Фактически с выходом «Крепкого орешка» образовалась жанровая развилка – направление Зигеля и диаметрально ему противоположное направление Джона Мактирнана.

Что же такого оригинального придумал Мактирнан, годом ранее, как мы помним, снявший отличный хоррор-экшн «Хищник»? От создателя культового фильма ужаса закономерно было ожидать еще один мрачный и жестокий фильм, но режиссер внезапно совершил поворот на девяносто градусов и сделал очень забавный и удивительно стильный боевик. От героя «Крепкого орешка» за сотню верст веет обаянием, но это не ледяная харизма с неприятным запахом смерти, которой тянет от Гарри Каллахана, главного героя «Грязного Гарри», а харизма теплая, вызывающая уважительное восхищение. Режиссер Дон Зигель и актер Клинт Иствуд проделали титаническую работу, создав персонажа, вызывающего почтительное уважение, балансирующее на грани между восхищением и неприязнью. Режиссер Джон Мактирнан и актер Брюс Уиллис проделали не менее серьезную работу и сотворили героя, с первого взгляда располагающего к себе; героя остроумного, смелого и чертовски родного.

Между тем крайне несправедливо было бы объяснять феноменальную популярность «Крепкого орешка» одним лишь внедрением нового типажа героя. Мактирнан сделал еще несколько весьма существенных открытий, сильно повлиявших на эволюцию жанра. Дабы постичь смысл мактирнановских инноваций, давайте припомним сюжет фильма.

Полицейский Джон Макклейн приезжает на рождественские праздники в Лос-Анджелес. В Городе Ангелов живет жена нашего героя и двое детей. Макклейн отправляется на праздничную вечеринку, устроенную в здании, где работает его супруга. Однако торжеству воссоединения влюбленных препятствует маленькая неприятность – небоскреб захватывают хорошо вооруженные террористы, жаждущие прикарманить нажитые нелегким трудом деньги корпорации. Макклейну удается ускользнуть от головорезов, и он, постепенно вооружаясь, принимается с шутками и прибаутками бегать по этажам небоскреба и «умиротворять» плохих парней. Удивленные террористы пытаются поймать назойливого копа, но тот вполне комфортно чувствует себя в многоэтажных джунглях и в руки негодяям не дается. Заканчивается, понятное дело, все хорошо – взятые в заложники сотрудники корпорации освобождены, нехорошие люди наказаны, а Макклейн таки воссоединяется со своей ненаглядной супругой.

Анализ сюжета позволяет констатировать удивительную вещь: «Крепкий орешек» наследует не столько классическим фильмам жанра экшн, сколько… фантастическим хоррорам. До появления на свет фильма Мактирнана в подавляющем числе боевиков герою предоставлялись для набора фрагов обширные угодья. Так Джон Рэмбо из «Первой крови» зачищал от негодяев

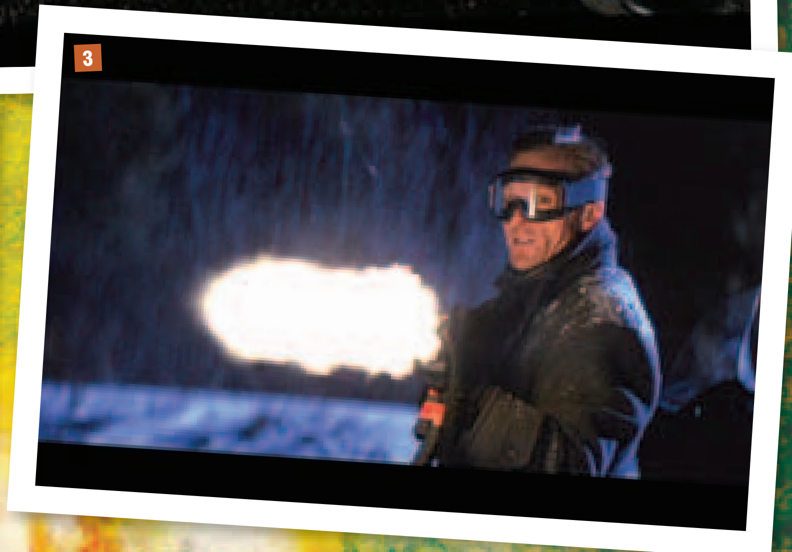
1 **Достоверно известно, что изначально Мактирнан собирался пригласить на главную роль в первом «Крепком орешке» Арнольда Шварценеггера (попробуйте себе представить Железного Арни в роли Макклейна). Актер отказался. Следующими кандидатами были Сильвестр Сталлоне, Берт Рейнолдс и даже Ричард Гир – все они также отклонили это предложение. Согласился лишь молодой актер Брюс Уиллис. Собственно, именно с «Крепкого орешка» и началась большая карьера Уиллиса.**

2 **Вторая часть «Крепкого орешка» была значительно более жестокой, нежели первая. Режиссер Ренни Харлин, большой поклонник кровавых фильмов великого Сэма Пекинпа, очень старался приблизиться свои работы по количеству кровавых сцен к картинам кумира.**









El Bastardo

В 1996 году появился на свет игровой автомат Die Hard Arcade. Несмотря на громкое свое название, он имел мало общего с культовой кинотрилогией. История его возникновения довольно трогательна: когда американское подразделение Sega (Sega of America) работало над локализацией японской игры-боевика Dynamite Deka, кому-то из тамошних боссов внезапно пришла в голову идея приобрести «крепкоорешную» лицензию. Запасшись лицензией, разработчики слегка подрихтовали сюжетную линию оригинальной игры и изменили внешний вид одного из персонажей так, чтобы он стал похож на Джона Макклейна. Так и получилась Die Hard Arcade, типичный экшн категории «побей их всех руками и ногами» с симпатичной трехмерной графикой.

Террористы опять закрылись в небоскребе, взяли заложников, в том числе и дочку президента, и теперь упиваются своей безнаказанностью. Но скоро райские кущи обратятся в адское пекло – за дело возьмется (кто бы вы думали?) Джон Макклейн. Уж он-то раздаст всем сестрам по серьгам и восстановит попранную справедливость…

В 1997 году Die Hard Arcade была успешно портирована на приставку Sega Saturn.

леса и поля, Джон Матрикс из «Коммандос» разыскивал плохих парней чуть ли не по всей стране, а Гарри Каллахан наводил порядок в целом городе. А что же натворил Мактирнан? Он взял нежно любимый фильм «Чужой» Ридли Скотта, изменил место действия и поменял местами героев. Вместо космического корабля, покинуть который было крайне затруднительно, Мактирнан использовал небоскреб с заблокированными входами и выходами. На место членов экипажа, заместив хороших парней парнями плохими, назначил террористов, а роль неуловимого монстра отдал Джону Макклейну. Получилась очаровательная инверсия: негодяи бродят по небоскребу и безуспешно пытаются ликвидировать чужака, а тот лазает по шахтам лифта и вентиляционным трубам и благополучно вырезает террористов одного за другим.

Не забыл Мактирнан и о своем излюбленном приеме, с блеском использованном в «Хищнике», – игре в кошки-мышки. Одна сцена – и террористы выступают в роли охотников; сердце зрителя сжимается, кажется, что вот и настал конец отважному Макклейну. Другая сцена – и вот уже обаятельный коп становится охотником, а террористы вынуждены натягивать серые мышиные шкурки. Несколько минут – и герои опять меняются местами. Сплошное удовольствие наблюдать за этим удивительным чередованием ролей.

Все эти славные новшества Мактирнана и компании пришлись зрителям по вкусу. Картина собрала весьма приличную коллекцию положительных отзывов от ведущих кинокритиков, блестяще выступила в прокате (на территории США бюджет в двадцать восемь миллионов долларов был отбит почти троекратно, мировой прокат принес еще почти шестьдесят миллионов) и была названа одним из лучших боевиков века. Во многом именно благодаря «Крепкому орешку» поднялась новая волна интереса к реалистическим боевикам (с середины 80-х их популярность неуклонно падала, поскольку зрительская аудитория утекала к набирающим популярность фантастическим экшнам), и начался жанровый ренессанс.

Довольно быстро хитрые киноделы принялись штамповать фильмы-подражания в надежде урвать небольшой кусочек от пирога. В основном это были бездарные поделки, но попадались и довольно приличные вариации, тепло принимаемые зрителем. Поэтому нет ничего удивительного в том, что продюсеры «Крепкого орешка», детально изучив ситуацию на кинорынке, решили вскоре после выхода фильма выковать его сиквел.

Кровные узы

Прежде чем я перейду к рассказу о сиквелах «Крепкого орешка», пожалуй, следует восстановить историческую справедливость и рассказать о делах давно минувших дней, без которых картина Мактирнана никогда не появилась бы на свет.

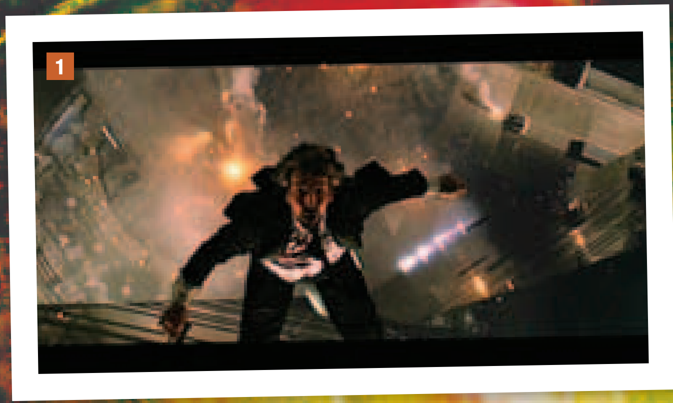
В 1966 году писатель Родерик Торп завершает работу над романом «Детектив» (The Detective), в котором рассказывалась история частного детектива Джозефа Лиленда, расследующего загадочную смерть некоего мужчины. Это весьма симпатичный детективный триллер был неплохо принят читателями и вскоре удостоился чести быть экранизированным. Одноименная картина, снятая режиссером Гордоном Дугласом, увидела свет в 1968 году. Главную роль в фильме исполнил Фрэнк Синатра (да-да, тот самый великий Синатра, который пел об обменивающихся в ночи взглядами незнакомцах). В 1979 году Торп опубликовал роман «Ничто не вечно» (Nothing Lasts Forever), в котором вновь рассказал о приключениях детектива Джозефа Лиленда.

«Катя, а какое отношение имеет Родерик Торп и этот его Джозеф Лиленд к фильму Мактирнана?» – спросите вы. «Самое прямое!» – отвечу я. Мало кто помнит, что «Крепкий орешек» – это не что иное,

1 **Весьма занятно то, что в немецкой версии фильма всем террористам поменяли имена и национальную принадлежность. Так, немцы Ганс и Карл превратились, дабы не обижать чувствительных жителей Германии, в ирландцев Джека и Чарли, что привело к появлению забавных логических несостыковок.**

2 **Одна из шуток Макклейна, ставшая после выхода фильма на большие экраны культовой. Обнаружив, что кроссовки покойного преступника ему малы, Джон огорчается: «Черт! Из всех террористов в мире пришлось убить того, у которого размер обуви меньше, чем у моей сестры…»**

3 **Один из наиболее стильных эпизодов второй части «Крепкого орешка» – сцена дуэли на снегоходах. Именно за такие моменты и готовы были зрители простить Харлину многочисленные логические и сюжетные несостыковки.**









как свободная экранизация романа «Ничто не вечно». Сюжет произведения претерпел ряд деформаций (так, главный герой из частного детектива Джозефа Лиленда превратился в полицейского Джона Макклейна, а в заложники к террористам попала не его дочь, а жена), но костяк истории остался неизменным. Однако если «Ничто не вечно» является прямым сиквелом «Детектива» (в романе нередко упоминаются события первой книги), то фильм «Крепкий орешек» к фильму «Детектив» уже не имеет ни малейшего отношения. Получился забавный парадокс – по двум книгам, состоящим в тесном родстве, были сняты два абсолютно независимых друг от друга фильма. Многие почитатели прозы Родерика Торпа, кстати говоря, сильно жалеют, что в начале восьмидесятых никто так и не решился снять прямой сиквел «Детектива» с Фрэнком Синатрой: шестидесятипятилетний певец, бегающий с автоматом по небоскребу, считают они, смотрелся бы чертовски круто. Может быть, может быть. Справедливость восстановлена, и можно с чистой совестью возвращаться к рассказу о сиквелах. Фильм «Крепкий орешек 2» появился на свет в 1990 году. Джон Мактирнан очень хотел сам снять эту картину, однако был занят работой над «Охотой за Красным Октябрем» и вынужден был уступить режиссерское кресло Ренни Харлину. Молодой Харлин, как ни странно, борозды не испортил. Пожертвовав реалистичностью в пользу визуальных красот, Ренни сварил очень приличный боевик, весьма занятно развивающий главную тему оригинального «Крепкого орешка». Отдельно стоит упомянуть постановку боевых сцен: Харлин неоднократно выражал восторги по поводу легендарного вестерна Сэма Пекинпа «Дикая банда», по сей день выделяющегося среди прочих представителей жанра небывалой жестокостью и дивной брутальной красотой. Именно из «Дикой банды» и позаимствовал Харлин многочисленные боевые приемы, адаптировав их, разумеется, под современные реалии (ничего преступного здесь нет – богатейший арсенал визуальных приемов Пекинпа активно использовали и используют многие известные режиссеры, от короля гонконгского экшна Джона Ву до кинопостмодерниста Квентина Тарантино). Сюжет «Крепкого орешка 2» таков: в аэропорт, находящийся близ Вашингтона, должны доставить военного преступника, диктатора некого государства из Центральной Америки; по злой иронии судьбы в этот же самый аэропорт должен приземлиться пассажирский самолет, на борту которого находится жена Джона Макклейна. Аэропорт захватывают террористы, желающие предотвратить выдачу диктатора американскому правосудию. Негодяи получают полный контроль над диспетчерским оборудованием и грозятся уничтожать все заходящие на посадку самолеты. Возглавляет террористическую операцию многоопытный военный – полковник Стюарт. Разрабатывая план операции, Стюарт предусмотрел все до мелочей и подготовил адекватный ответ на любую попытку противодействия со стороны спецслужб. Единственное, о чем не подумал Стюарт, так это о том, что в здании аэропорта может оказаться крутой коп, годом ранее уже сорвавший одну четко спланированную террористическую операцию…

Создатели второго «Крепкого орешка», кстати, еще более усугубили путаницу с первоисточниками. В основу сюжета фильма лег роман, не имеющий ни малейшего отношения к экранизировавшимся ранее книгам Родерика Торпа, – «58 минут» Уолтера Уэйджера. Бюджет второй части картины составил крайне внушительную сумму в семьдесят миллионов долларов, которая, как и следовало ожидать, была без проблем отбита. Фильм крайне успешно прошел в американском и мировом прокатах и принес создателям весьма солидные дивиденды.

Фильм «Крепкий орешек: Возмездие» (Die Hard: With A Vengeance) вышел на киноэкраны 1995 году. В режиссерское кресло после перерыва вновь уселся Джон Мактирнан, в результате чего картина слегка обеднела в плане постановки боевых сцен, однако значительно прибавила в логичности построений. Бюджет в девяносто миллионов долларов был освоен предельно грамотно, ни одного цента не пропало бесследно. «Крепкий орешек: Возмездие» без проблем окупился в прокате (кто бы сомневался!) и даже был признан многими почитателями цикла лучшей частью трилогии. В третьей части картины режиссер отказался от концепции «террористы захватили комплекс» и перенес место действия на улицы Нью-Йорка. Таинственный маньяк-пироман угрожает взорвать весь город, если полицейский Макклейн откажется играть с ним в смертельную игру. Джон и случайный участник одной из этих игр Зевс Карвер (его роль крайне успешно исполнил чернокожий киноактер Сэмюель Л. Джексон) вынуждены мотаться по всему Нью-Йорку и решать головоломки маньяка. Через некоторое время удается установить личность пиромана – оказывается, что это брат плохого парня,

1 А вот и, собственно, сцена падения из окна небоскреба главного Плохого Парня. Этот эпизод еще аукнется Макклейну в продолжениях и играх. Выбрасывая негодяя с тридцать какого-то этажа, следует убедиться, что у него нет злопамятных родственников – братьев, сестер, бабушек и детей, считающих, что вы малость несправедливо поступили с их обожаемым родичем. Увы, супергерои частенько пренебрегают этим правилом, за что нередко расплачиваются в сиквелах.

2 Роль жестокого генерала Эсперанцы во втором «Крепком орешке» исполнил великий итальянский актер Франко Неро, звезда спагетти-вестернов (любители кино должны помнить Неро в роли хладнокровного ковбоя Джанго из одноименного фильма Середжио Корбуччи).

3 Роль молчаливой убийцы Кати из третьей части «Крепкого орешка» исполнила рок-певица Сэм Филлипс. Это было первое ее появление в большом кино.

1




Игра Die Hard: Nakatomi Plaza.



Игра Die Hard Trilogy для PC, изданная в 1996-ом году.

2


1 **Режиссер Ренни Харлин во втором «Крепком орешке» пару раз щеголял отменными познаниями в области киноклассики. Так, например, в эпизоде, когда Брюс Уиллис вбивает в широко раскрытый глаз безымянного террориста сосульки, Харлин цитирует легендарную сцену из «Плотоядных зомби» Лючио Фульчи (которая, кстати, сама в свою очередь была цитатой из «Андалузского пса» Дали и Бунюэля).**

2 **Фильм «Крепкий орешек 3» несколько уступает второй части в плане постановки боев (по всем остальным статьям третья картина вторую, пожалуй, превосходит). Лишь одна боевая сцена может соперничать с эпизодами из «Крепкого орешка 2» — битва в лифте, когда Макклейн очень эффектно приканчивает троих негодяев.**

которого Макклейн упокоил в первой части картины. Вскоре выясняется, что всю эту игру негодяй затеял вовсе не ради мести, но исключительно для того, чтобы отвлечь внимание полиции и совершить ограбление века – безнаказанно умыкнуть золотой запас Национального банка США. И преступнику бы задуманное, вне всякого сомнения, удалось, если бы не вмешательство Макклейна, после долгой и нелегкой схватки отправившего его на свидание с братом.

Довольно забавно, что сценарий фильма первоначально писался вовсе не для третьего «Крепкого орешка», а для очередной части популярного комедийного боевика «Смертельное оружие» – еще один курьез в копилку исследователей истории цикла.

Вплоть до 2007 года «Крепкий орешек» пребывал в статусе трилогии. Однако совсем скоро – летом этого года – поклонники планируют отметить торжественное превращение цикла в квадрилогию. В самом конце июня состоится премьера четвертой части картины, снятой режиссером Леном Уайзманом. Не буду спойлить сюжет будущего фильма, скажу лишь, что на этот раз изрядно поставевшему Макклейну придется столкнуться с террористами, использующими для достижения своих преступных целей ресурс Всемирной Паутины. Трейлеры и тизеры фильма, курсирующие в информационном пространстве, позволяют надеяться, что картина не разочарует поклонников оригинальной трилогии. Что ж, посмотрим.

Трудно быть суперкопом

Первая игра, основанная на сюжете «Крепкого орешка», появилась на свет в 1989 году. Разработали ее в недрах компании Dynamix, а издала небезызвестная Activision.

Die Hard почти побуквенно повторяла сюжетную линию фильма: игроку отводилась роль Джона Макклейна, вынужденного бегать по небоскребу и истреблять захвативших его террористов. Первоначальный арсенал суперкопа весьма небогат, но по мере уничтожения преступных негодяев он обогащался серьезным оружием, значительно упрощающим нейтрализацию бандитов.

Ничего особенного этот экшн, выполненный в псевдотрехмерной перспективе с видом от третьего лица, собой не представлял и вряд ли заслуживает внесения в список игр, которые обязательно стоит посмотреть каждому уважающему себя геймеру. Впрочем, поклонникам «Крепкого орешка» взглянуть на игру следует хотя бы ради общего развития.

В 1991 году Activision выпустила игру Die Hard и для платформы NES. В отличие от игры для PC, консольный «Крепкий орешек» был выполнен в изометрической проекции.

Die Hard для NES представлял собой довольно милый экшн с некоторым количеством занятных «фишечек». Хардкорные геймеры должны хорошо помнить, например, оригинальный показатель Foot, отвечавший за сохранность ног персонажа (Макклейн, как мы помним по фильму, бегал по небоскребу босиком) – от пулевых ранений и прочих неприятностей показатель этот не менялся, зато он понижался, если герой пробегал по битому стеклу. Чем меньше становился показатель Foot, тем медленнее передвигался Макклейн.

В том же 1991 году компания Grandslam Entertainment выпустила для компьютерных платформ Commodore 64, Amiga, Atari ST и PC игру Die Hard 2: Die Harder. Это был довольно унылый виртуальный тир, выполненный в декорациях второй части фильма. Игрок, забравшись в шкуру Джона Макклейна, должен был зачистить от террористов здание аэропорта, спася тем самым свою супругу и сотни других людей от неминуемой гибели.

В 1996 году Fox Interactive издала разработанную в недрах Probe Entertainment игру Die Hard Trilogy. Вышла она в версиях для PlayStation, Sega Saturn и PC и представляла собой три разножанровые игры, объединенные общим героем. Первая – Die Hard – была стандартным шутером от третьего лица. Сюжетно она следовала фильму «Крепкий орешек» и предоставляла игроку возможность побегать по захваченному террористами небоскребу. Вторая – Die Hard 2: Die Harder – являла собой образчик «рельсового» шутера и отправляла нас в захваченный преступниками аэропорт из «Крепкого орешка 2». Наконец, третья – Die Hard: With





Игра Die Hard для консоли NES, выпущенная в 1991 году.





Игра Die Hard Trilogy 2, версия для персонального компьютера.

Так ли крепок наш орех?

Заложенная в оригинальном названии фильма англоязычная идиома не поддается дословному переводу, поэтому картина Die Hard в разных странах получала совершенно не похожие друг на друга названия. Попытки российских переводчиков адекватно передать смысл заглавия фильма приводили к рождению удивительных языковых монстров, вроде «Умри тяжело, но достойно» (копирайт принадлежит человеку-прищепке Володарскому). Более адекватный вариант названия «Неистребимый» не прижился и вскорости был заменен на привычный нам «Крепкий орешек».

В финском, например, прокате первый фильм шел под названием «Только через мой труп». Испанские и польские издатели решили вообще не забивать себе голову переводом идиомы и обозвали картину «Хрустальными джунглями» и «Стеклянной ловушкой» соответственно.

Разумеется, все эти титульные пертурбации повлекли за собой определенные сложности с переводом названий сиквелов картины, в которых тоже используется игра слов. Красивое название прокатной версии второй части картины — Die Hard 2: Die Harder — было урезано до обычного «Крепкий орешек 2». Официальное же название четвертой части киноцикла — Live Free or Die Hard — судя по всему, будет сокращено до «Крепкий орешек 4».

а Vengeance – была довольно своеобразным гоночным симулятором, в котором игроку предстояло, как и в третьей части фильма, разъезжать по улицам Нью-Йорка, выполнять задания маньяка и стараться нейтрализовать взрывные устройства.
В 2000 году Fox Interactive выпустила для PlayStation и персонального компьютера сиквел Die Hard Trilogy – игру Die Hard Trilogy 2. Разработчики, сохранив оригинальную концепцию разбиения продукта на три разнородных игры, на этот раз придумали новый сюжет, прямой связи с кинотрилогией не имеющий. Суперкопа Джона Макклейна приятель пригласил на пышную вечеринку в Лас-Вегас; однако мечтам Макклейна о паре дней спокойного отдыха не суждено было сбыться – идиллию нарушили (нет, вы никогда не догадаетесь!) кровожадные террористы. Теперь, понятное дело, Макклейну придется тряхнуть стариной и отправить всех негодяев на тот свет. Как и в первой части игры, делать это Джону предстоит в трех разножанровых эпизодах – трехмерном шутере с видом от третьего лица, гоночном симуляторе и виртуальном тире. Кто-то сомневается в исходе?..
В 2002 году Sierra Entertainment выпустила весьма посредственный экшн от первого лица Die Hard: Nakatomi Plaza, разработанный студией Piranha Games. Унылая эта игра возвращала к истории, рассказанной в самом первом «Крепком орешке», и вновь отправляла игрока зачищать от террористов безразмерный небоскреб. Получив посредственные оценки в игровой прессе и так и не найдя дорогу к сердцам геймеров, игра благополучно отправилась на свалку истории, где и лежит поныне всеми забытая. Там ей, болезной, самое место.
В том же 2002 году вышла последняя на настоящий момент игра о приключениях Джона Макклейна – Die Hard: Vendetta. Предназначенная первоначально для платформы Nintendo GameCube, она вскорости была портирована на Xbox и на PlayStation 2. Создатели этого средненького экшна от первого лица решили не утруждать себя выдумыванием оригинального сюжета, предпочтя достать из машины демона в обличии очередного члена семейства Груберов. Негодный этот преступник, идя по стопам отца и дяди, почивших в первой и третьей частях фильма соответственно, бросает вызов Джону Макклейну и похищает его дочку Люси. Теперь на протяжении одиннадцати уровней нам предстоит наказывать зарвавшегося уголовника и объяснять ему, что воровать детей у суперполицейских крайне вредно для здоровья. У игрокритиков особого энтузиазма Vendetta не вызвала и получила довольно посредственные оценки, однако среди геймеров нашлось некоторое количество фанатов, оценивших игру весьма высоко.
В случае успешного проката четвертого «Крепкого орешка», судя по всему, на свет появятся новые электронные игры, дающие нам возможность побывать в шкуре бесстрашного суперкопа Джона Макклейна. Что ж, будем искренне надеяться, что игры эти не разделят грустную судьбу своих предшественниц, тогда как фильм, напротив, окажется не менее популярен, чем его замечательные кинопредки. СИ

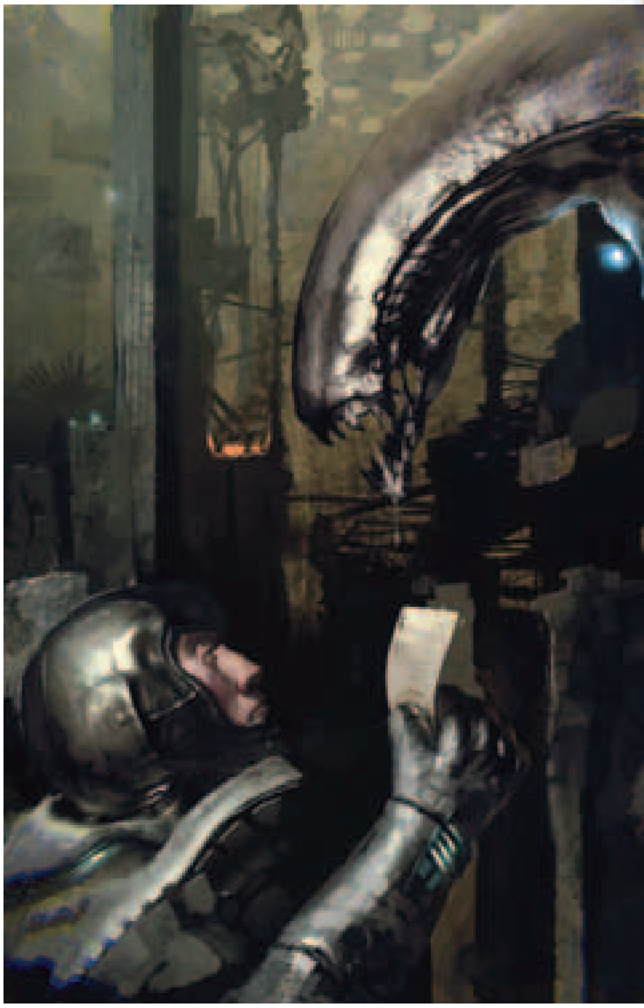
1 Сцена взрыва пассажирского самолета из «Крепкого орешка 2», пожалуй, наиболее страшный и трагичный эпизод всего цикла.

2 Третья часть «Крепкого орешка» начинается крайне стильно — играет бодрая музыка, демонстрируются фрагменты будничной беззаботной жизни большого города... И вдруг — бабах! ...Американская премьера картины должна была состояться 19 мая 1995 года, и режиссер Мактирнан подумывал изменить начальные кадры фильма, ибо буквально за месяц до премьеры произошел один из самых страшных террористических актов на территории США — взрыв в Оклахома-Сити, унесший жизни ста шестидесяти восьми человек.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Артем Шалаев за самую лиричную и философскую историю номера.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать плохие стихи про Сергея Цилюрика, Final Fantasy VI и нижнюю часть спины. Лучше напишите хорошие стихи про Сергея! Так вы если даже не обеспечите себе место на золотой плашке, но на страницы «Обратной связи» попадете наверняка.

ПИСЬМО НОМЕРА

Артем «ShL@ng» Шалаев,
zloygamer@rambler.ru

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ». Я не буду говорить о том, как давно читаю ваш журнал и какой он замечательный. В своем письме я хотел бы поднять вопрос, который, на мой взгляд, до меня еще никто не поднимал. Можно ли вырасти из компьютерных игр? Многие ваши читатели, услышав этот вопрос, сразу же воскликнут: «Нет, я не знаю как вы, но я никогда из компьютерных игр не вырасту!» Но давайте предположим, только предположим, что в один прекрасный (хотя нет, скорее ужасный) день вам больше не захочется участвовать в огромных сетевых баталиях Battlefield, в очередной раз одерживать победу над контрами в Counter-Strike, вновь и вновь переживать события Fahrenheit и совершать подвиги в Fable?
Так получилось, что если появляются две похожие друг на друга игры примерно одного и того же уровня (Gothic 3 и TES IV: Oblivion), то у каждой из них формируется свой лагерь фанатов. И в каждом из этих лагерей геймеры утверждают, что эта игра лучшая на свете и готовы горло перегрызть представителям другого лагеря. Эти люди, как правило, с нетерпеньем ждут следующей части своей любимой игры и грозятся убить разработчиков, если новая часть окажется хуже предыдущей. Но если они все-таки когда-нибудь вырастут из игр, то зачем, спрашивается, все эти крики, охи, вздохи, споры на форумах и потраченные нервные клетки?
Теперь, подбираясь ближе к основной теме моего письма, расскажу, что меня подтолкнуло к написанию. А подтолкнул меня разговор с моим дядей. Поясню для начала, что ему 26 лет и он в свое время плотно сидел на таких «монстрах», как Heroes of Might and Magic II, Elite, Mortal Kombat, Albion и т.д. Некоторые современные геймеры об этих играх даже не слышали, а он не только слышал, но и видел своими глазами. Так вот как выглядел наш разговор, произошедший на днях:
– Привет Саш, как жизнь?
– Нормально, а у тебя?
– Супер, сейчас играю в S.T.A.L.K.E.R., потрясная игра, сделали хохлы, в разработке целых шесть лет была, представляешь?
– Угу.
– Еще недавно прошел Rayman Raving Rabbids. Просто угарная вещь, хочешь дам?
– Да не, не надо.
– А чего так?



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

О КРОЛИКАХ И УБИЙЦАХ

Здравствуйте наши любимые, дорогие, бесценные, уважаемые, специально обученные генетически модифицированные кролики-убийцы!
Во-первых, почему «убийцы» – спросите вы. Все очень просто! Иногда вы пишете такое, что прямо-таки убийственно (в то время как мы писали это письмо, Настя томно посмотрела на двадцатикилограмовую стопку «Страны Игр» и тяжело вздохнула; поэтому мы не будем приводить примеры). Во-вторых, почему «кролики»? Нам это тоже очень интересно. Просто это первое, что пришло на ум.
А теперь перейдем к самому письму. Читая второй номер журнала за январь (02#227), мы были страшно поражены темой, поднятой Vlad'ом Almighty, который тогда попал на золотую плашку. Конечно, пиратство – это извечная проблема, которую, как мы думаем, не суждено будет решить в России. Но зачем же поднимать такой шум? Современные геймеры как покупали пиратские диски, так и будут продолжать делать это. Лицензионки стоят уж больно дорого! И у Путина появляется достаточно сложный выбор: решать проблемы в отношениях с соседними странами или решать проблему пиратства. Как вы думаете, что он выберет?
Тем более что не все пиратские диски отличаются плохим качеством. Где ж это ты, Влад, видел такую надпись: «полнастю на рускам изаке»? В каком-таком подполье продают такие диски? Пираты, наоборот, отличаются особым умом и сообразительностью. Например, в нашем городе ни одной лицензионки не найдешь, но и пиратские работы выглядят не хуже, и перевод ничего. Хотя, сами понимаем, что лучше лицензионных дисков ничего нет (кроме, естественно, малинового варенья).
Конечно, зайчики-странники, вы можете ответить, что отличные лицензионные и недорогие (это для кого как!) диски можно заказать в Инете, но у кого-то его нет (у Насти, например), а у кого-то и компьютера-то нет (у меня, к примеру). И еще. Мы не пираты, как вы могли подумать, а просто школьницы, но имеем собственное мнение. Ну, вот и все. До свидания, наши любимые, дорогие, бесценные, уважаемые, специально обученные генетически модифицированные кролики-убийцы! До новых встреч!
P.S. Подписка, братцы-кролики, так и не пришла. Ну, где же справедливость?
P.P.S. Извините, что рисунок на бумаге, не имеем никаких графических редакторов. В этот момент Настя сказала: «Милый такой, домашний...» Я же подумала: «Милый???» Кстати,

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Если сейчас консоли делают все лучше и лучше (выход в Интернет, отличная графика), то не будет ли такого, что консоли вытеснят ПК?

Так ведь и ПК делают все лучше и лучше. И выход в Интернет у него получше, и графика с DirectX 10 будет первоклассная, а аппаратное и программное обеспечение обновляется гораздо чаще, чем у консолей. Так что без паники: PC и консоли будут конкурировать еще долго.

Скажите, пожалуйста, выйдет ли GTA IV для PS2 или для PC?

Для PS2 – не выйдет точно. Показать красоты новой GTA на старых консолях невозможно, а делать специальную облегченную версию – бессмысленно, ибо она будет лишь жалким подобием оригинала. На PC, возможно, игра и появится, но гораздо позже Большой Премьеры на Xbox 360 и PS3.

Metal Gear Solid 4 будет последней игрой сериала?

Metal Gear Solid 3 уже был последней игрой сериала, и что? Вот и про MGS4 тоже ничего не понятно. Сколько бы Кодзима ни говорил, что собирается заканчивать сериал, веры ему нет. Хоронить такую замечательную игру – нужно ли?

ТАК ВЫХОДИТ, ЧТО СРЕДИ ОПУБЛИКОВАННЫХ ПИСЕМ ПРЕОБЛАДАЮТ ЭЛЕКТРОННЫЕ ПОСЛАНИЯ. ПРИЧИНА, НАВЕРНОЕ, ЧИСТО ТЕХНИЧЕСКАЯ: В ТЕКСТОВОМ РЕДАКТОРЕ ПРОЩЕ ВЫРАЗИТЬ СВОИ МЫСЛИ НА СТРАНИЦЕ, СТИРАЯ НЕУДАЧНЫЕ АБЗАЦЫ И ДОБАВЛЯЯ В УЖЕ НАПИСАННОЕ НОВЫЕ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ПО ХОДУ ДЕЛА МЫСЛИ. НО НИЧТО НЕ ЗАМЕНИТ КАРАНДАШНЫЙ РИСУНОК ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННОГО ВРЕНА С МАЛИНОВЫМ ВАРЕНЬЕМ. ЕСЛИ БЫ ВЫ ТОЛЬКО ЗНАЛИ, КАК ПРИЯТНО ПОЛУЧАТЬ ТАКИЕ ПОДАРКИ.

– Да я как-то уже вырос из этого.
Тут влезла моя тетя (жена дяди) которая стала свидетелем нашего разговора:
– Ой, Тем, ну что ты, ему же не интересны эти твои игрушки, он уже из них давно вырос!
Я был поражен. Как же так. Мой дядя, всегда готовый поделиться впечатлением о новой игре, разругать в пух и прах какой-нибудь неудавшийся шедевр, и который всегда был со мной на одной волне, вдруг «вырос из игр»? Впоследствии я долго пытался вернуть его, всячески рекламировал ему S.T.A.L.K.E.R., даже дал почитать ваш журнал с рецензией на него. Он, казалось бы, загорелся идеей поиграть в эту игру. Даже пообещал съездить за ней на «Радиорынок», но так никуда и не поехал. Вот так грустно и тихо окончилась «геймерская жизнь» моего дяди. Человек, который завалил не одну толпу врагов, какие-то игры боготворил, какие-то ненавидел, точно так же ругался на форумах с другими геймерами, и вдруг – «вырос». Я ни в коем случае не хочу осуждать его, просто я опасаюсь, что когда-нибудь (а возможно очень скоро), запуская очередную игру, я пойму, что уже вырос из этого…
P.S. Мне очень хотелось бы узнать ваше мнение по этому поводу, и еще я хотел бы, чтобы это письмо дошло до широких масс. Напоследок я хочу извиниться, если мое письмо получилось слишком злым в некоторых местах или если я кого-то в нем обидел. И в самом конце я заявляю: вы вряд ли напечатаете мое письмо, потому что оно слишком большое.
P.P.S. Играйте и получайте удовольствие!

**ВРЕН ** *Было бы очень интересно узнать, сам ли дядя «вырос из игр» или же под влиянием жены. Возможно, она даже ничего прямо и не говорила и не требовала. Но если близкие люди ждут от мужчины «серьезности» (что подразумевает отказ от якобы детских развлечений), то искомая «серьезность» и приходит. Сама собой. К счастью, сейчас времена меняются. Многие современные девушки даже если не играют сами, все же терпимо относятся к такого рода увлечениям. В конце концов, любовь к играм ничем не отличается от страсти к футболу и автомобилям. У меня лично, к счастью, никогда не было проблем в духе «или я, или приставка». Более того, если бы девушка поставила так вопрос, то я бы сразу потерял к ней интерес. Не потому, что игры дороже. Просто по-настоящему любящий человек не может и не должен наплевательски относиться к тому, что дорого партнеру. Из игр нельзя «вырасти». Зато от них можно устать. Некоторые бывшие авторы «СИ» успели наиграться на всю оставшуюся жизнь, и теперь им интересны совсем другие вещи. Это нормально. Может быть, они еще вернутся к играм.*

**cg ** *Без вариантов совершенно – «шерше ля фам!», как говорили древние. Женившиеся друзья (а дядя, как я понимаю, вам в первую очередь именно друг и лишь потом просто родственник) – это загадка, старая как мир и неразрешенная, как улыбка Джоконды. Об этом снимали комедии и придумывали тосты, это... это... Это самая обыкновенная жизнь.*
Если же хотите о насущном – извольте. Я знавал людей, которые «вырастали» и в шестнадцать, променяв игры на клубы и девушек; знавал тех, кто, принявшись за написание диплома, добровольно расставался с играми, и тех, кто, приходя с изнурительной работы, теперь уже просто не находит сил ни на что иное, кроме кресла и футбола по ТВ. Сам я... женат на той, кто разделяет мои увлечения; мы играем то вместе, то порознь, но ИГРАЕМ. И очень этим довольны. А вот вам притча: у нас в «Геймлэнде» есть охранники. Они самые обыкновенные люди. И они... играют по ночам в видеоигры на редакционном оборудовании. Понимаете, к чему я? Многие «взрослые» хотят играть. Но не нужно совать им джойстик в руки и выжидательно смотреть. Просто ненавязчиво оставьте иногда приставку включенной и почаще выходите погулять.

кто не понял, это генетически модифицированный Врен. Симпатично?

Две подружки,
р. Коми, г. Печора



**ВРЕН ** *Ну, я предпочел бы модифицировать себя иначе. Чтобы можно было нацепить рыцарские доспехи и, лениво помахивая двуручником, брать интервью у разработчиков Total War. Хороший бы репортаж вышел.*

**Прочие сотрудники редакции ** *Хи-хи-хи-хи-хи-хи-хи-хи-хи!!!*

**ЗОНТ ** *Искренне прошу прощения за пропавшую подписку, сейчас же разберусь с людьми, за нее ответственными. В качестве извинений и за прекрасного рыжего зайца вы получаете еще три месяца, оформленных на имя Анастасии Симко. Если опять возникнут какие-то сложности – пишите, разберемся.*

ПЛАТФОРМЕРЫ БУДУТ ЖИТЬ!

Привет, Страна! Являюсь вашим постоянным читателем с 2001 года, а играть начал еще на Dendy очень давно. Почему так озаглавил свое письмо? Просто меня очень расстраивают все чаще встречаемые на страницах «СИ» изречения о том, что, мол, платформеры устарели и никому из современных геймеров они уже интересны не будут. И меня совсем расстроила авторская колонка в номере 07#232 на стр. 92.

А что с Killzone 2? Сели в лужу или втихаря готовят киллера для Gears of War?

Готовят, да. В атмосфере строжайшей секретности. Мы ждем громкого анонса в течение ближайших месяцев, а релиза – не раньше, чем в конце года.

Существуют ли FFX и FFX-2 для PC?

Нет, не существуют. Square Enix давно забросила практику выпуска своих игр на PC и вряд ли компания чем-то осчастливит компьютерщиков в ближайшее время.

Будет ли Gothic 4, или хотя бы дополнения к третьей части?

Дополнение к третьей части было включено в финансовый отчет разработчиков, опубликованный еще в прошлом году. Кроме того, уже заключен договор на российское издание дополнения, но когда именно оно выйдет и что в нем будет, сейчас неизвестно.

ОШИБКА!

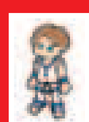
«СТРАНА ИГР», НОМЕР 08(233), СТРАНИЦА 70

Тщательное исследование, проведенное специально приглашенными специалистами по истории человека-паука, показало: настоящее имя Зеленого Гоблина – конечно, Норман Осборн. Соответственно, его сын в третьем фильме зовется Гарри, Гарри Осборн. Приносим свои извинения и обещаем отправить виновных на курсы изучения истории американских комиксов.



Кто виноват

Андрей Загудаев и Артем Шорохов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

Неужели теперь регулярное падение в пропасть в Castlevania это «пример плохого геймдизайна», а не результат ошибки игрока? И что у платформеров теперь «единственное преимущество – чисто техническое»? Я совершенно не согласен с этим! Этот стиль игр – особенный. Его главные козыри за все время существования прочно утвердились – это простота управления и освоения геймплея, который постепенно наращивает сложность. Серии игр Castlevania, Mario, Sonic полностью подходят под эти описания. Но что происходит сейчас? Почему жанр платформеров приходит в упадок? Ответ прост – его пытаются осовременить. Переводят игры в 3D, подвешивают камеру за спину персонажа и… это уже не та игра. Когда же разработчики наконец поймут: чтобы осовременить такую игру, не надо менять что-то в геймплее (не надо менять идеальные вещи), а надо просто перевести графику в 3D, оставив при этом игровое действие в двух измерениях? Некоторые, правда, уже поняли. Примеры – Duke Nukem Manhattan Project и New Super Mario Bros. И еще чуть-чуть о Sonic Rivals. Я просто убежден, что если бы на Xbox 360 (для примера) портировали Sonic 2 с графикой уровня next-gen в полном 3D, сохранив при этом вид сбоку, игра разошлась бы огромным тиражом. Почему Sonic Team не может это сделать, не знаю. Итог моего письма таков: платформеры живы, их ценит и любит огромное количество игроков, но производители делают все, чтобы жанр пришел в негодность. Упадок платформеров – печальный, но неоспоримый факт. К сожалению.

P.S. Пожалуйста, при обзорах платформеров не надо жаловаться на геймдизайн, а то выглядит это примерно так: «Почему они поставили пропасть в то место, куда я только что прыгнул?»

Егор,
azia@korolev-net.ru

**ВРЕН ** *Все меняется, и каноны геймдизайна – тоже. Строго говоря, современные 3D-платформеры называются «платформерами» только потому, что они произошли от двухмерных Super Mario Bros. и Sonic the Hedgehog. На самом же деле они ближе к обычным боевикам и приключенческим играм.*
Что касается падения в пропасть, то тут вот какая штука. Когда прохождение игры от начала до конца занимает два часа, смерть от падения в пропасть – нормальная практика. Когда два часа надо проходить один только уровень, так делать нельзя. Игры не становятся проще. У геймеров появляются другие проблемы – решение логических загадок, организация правильной прокачки персонажа, сложные поединки с врагами. И очень глупо погибнуть от падения в пропасть аккурат после активации спрятанного на вершине трехмерной горы рубильника. Да еще и с помощью вызова ручной летучей мыши.
Двухмерные платформеры, вроде New Super Mario Bros. и Sonic Rivals – совсем другая тема. Именно они развивают идеи классических хитов жанра. И даже в этом случае глупо, когда есть только две проблемы – не упасть в пропасть и не коснуться врага. Как и двадцать лет назад. Геймдизайнеры обязаны придумывать каждый раз что-то новенькое, иначе играть будет неинтересно.

ПИСАТЬ НЕ ВРЕДНО

Добрый день, уважаемая редакция! Я вам пишу-пишу, вопросы задаю, а вы все меня игнорируете, ну и ладно, все равно писать не вредно!

В последнее время все активно следят за тем, как Sony, а точнее ее консоль, теряет с каждым днем один эксклюзив за другим, и фанатам остается надеяться только на Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и Final Fantasy XIII. В общем, не очень яркие перспективы у приставки PS3, да и старт был провальным и запоздалым, и как бы ничего ее не спасает, но надежда вроде еще есть, хотя и маленькая. По крайней мере, мне так видится – если внимательно вчитаться в посты на форумах и письма, которые вам присылают.

Давайте посмотрим на ситуацию с другой стороны. Практически все хиты, которые выходят для консоли от Microsoft, рано или поздно портируются на PC, анонсы о портировании можно и сейчас услышать: Gears of War, Lost Planet: Extreme Condition. Тем не менее, Xbox 360 считается успешной консолью и очень хорошо продается. Или перенос игр на PC не считается потерей эксклюзива?

А если взглянуть на это все с коммерческой точки зрения (все-таки, как ни крути, а игры делают далеко не альтруисты), то что плохого в том, что игра может принести больше дохода, ведь в этом случае у нас больше шансов увидеть продолжение. На этом бы и закончить свое письмо, так нет…

А теперь о том, с чего хотел начать. Когда-то не было ни Metal Gear Solid (PS one), ни Resident Evil (PS one), ни Devil May Cry (PS2), ни God of War (PS2), а ведь это и есть те самые самородки, о которых тогда никто не знал. Почему же сейчас вся ставка делается на сиквелы? Что мешает разработчикам запустить супермегахит? На мой взгляд, рано еще выносить вердикт. Все еще может повернуться на 180 или 360 градусов!

Владимир Кан,
kahnv@mail.ru

**ВРЕН ** *Перенос игр на PC не считается потерей эксклюзива, поскольку на PC на Западе все равно играет гораздо меньше людей, чем на приставках. К тому же, версии для PC выходят гораздо позже, и они редко по качеству соответствуют приставочным оригиналам. Вспомните Resident Evil 4 и Devil May Cry 3 SE.*
Что касается сиквелов, то почти все мегахиты Xbox 360 – как раз оригинальные проекты. Например, те же Lost Planet, Gears of War, Viva Pinata, Dead Rising.

**cg ** *Ну, во-первых, рано вы хороните PS3, она еще поживет и ой как поживет! И зря призываете «надеяться на Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и Final Fantasy XIII» – что ж с того, если поклонники других платформ тоже поиграют в эти заведомо чудесные игры? Пусть приобщаются к прекрасному. Да, это плохо для Sony, но ведь хорошо для нас с вами? Почему-то отъявленные геймеры-фанаты как свои собственные принимают успехи и падения производителей приставок – зачем это? Болеть за любимую команду здорово на футболе, а вечно спорить о том, чей бренд сильнее – значит лишний раз умножать и без того гудящее как рассерженный улей рекламное пиар-поле. Игры должны быть хорошими не потому, что кому-то достались, а кому-то нет, а потому лишь, что играть в них интересно и весело.*

SMS

ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

А что такое Firewall?
Это просто. Firewall, или брэндмауэр – программа, которая контролирует доступ к вашему компьютеру из Сети, а также доступ вашего компьютера в Сеть. Например, если обычно вы запускаете Internet Explorer и не знаете, к каким сайтам он обращается, то брэндмауэр проследит за ним и спросит у пользователя, позволить ли IE обратиться к такому-то сайту. Если же браузер попытается сделать что-то иное, например, втихую связаться с родным microsoft.com, то брэндмауэр вас об этом предупредит. И если слежка за Internet Explorer вряд ли принесет какие-то открытия, то сетевую деятельность других, не столь благонамеренных программ, при помощи брэндмауэра можно эффективно отслеживать и контролировать.

Когда выйдет Devil May Cry 4?
Обещают осенью этого года. Надо думать, в предпраздничный сезон. Как только узнаем точнее – сообщим в новостях.

Наташа Одинцова очень похожа на Lady из DMC3! Красивый косплей был бы!
Был бы, факт. Десять-двадцать ваших писем с просьбами и комплиментами в почтовом ящике Наташи, возможно, убедят ее заняться делом.

Разве PlayStation 3 не выходит в трех цветах? На фотках она черная…
Нет, консоль бывает только одного цвета. Все PlayStation 3 – черные. Просто у облегченной версии металлических элементов дизайна нету.

Меня очень интересует такой вопрос. Почему шрифт из фильма «Человек-Паук» и шрифт приставки PlayStation 3 полностью идентичны?
Очень, очень хороший вопрос! Дело в том, что фильмами про Человека-паука занимается Sony Pictures Entertainment, и права на шрифт так и так принадлежат компании. Ходят слухи, что шрифт пришелся очень по душе самому Кену Кутараги и стал одним из первых окончательно утвержденных элементов дизайна новой консоли. Остается только радоваться, что Кутараги понравился Человек-Паук, а не Гарри Поттер.

Выйдет ли MGS4 на PC?
По нынешним данным – нет, не выйдет.

Мне сегодня приснилось, что Оцелот уничтожал из RPG броневики в MGS4. Если это будет, то я пророк!
Договорились!

А супермегахиты издатели по-прежнему запускают. Не стану утомлять вас списками (хотя... вы ведь сами называли и Lost Planet, и Gears of War, толерантности ради прибавлю еще MotorStorm и Resistance, удержав в уме еще десяток оригинальных разработок последних двух лет), просто поверьте – они есть. И лет через пять-десять в «Страну» обязательно придёт точно такое же, как ваше, письмо, где в качестве примеров тех самых «самородков прошлого» упомянут именно эти, современные нам с вами, игры, посетовав мимоходом, что, де, «ныне одни сиквелы кругом, а вот раньше было время...» Неужто не верите?!

ПРО ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Здравствуй уважаемая редакция. Сегодня мы поговорим о взаимоотношениях игр и телевидения. Об этом раньше говорили, но сейчас почему-то забыли. Не приходила ли вам в голову мысль о том, почему в обществе к геймерам относятся достаточно негативно? Хоть в последнее время ситуация немного улучшилась, в общем все осталось так же. К геймерам привыкли в больших городах, но в провинции игры, по мнению большинства, удел не совсем здоровых людей. Я долго думал, почему так? И в числе причин оказалось влияние телевидения. Я лично знаю пять передач про это (ZOOM и FAQ на МУЗ-ТВ, «Икона видеоигр», «Виртуалити» и X-PLAY на MTV), поэтому ограничусь ими. Начнем по порядку. ZOOM и FAQ. У обеих передач одна проблема – ведущие. Материал по теме неплохой, но люди (не игроки) смотрят на ведущих и слушают тоже их. Ведущий ZOOM мало того что несколько полноват (ничего личного, просто стереотип о геймерах), так еще и текст читает таким образом, как будто слова «геймплей» и «графика» видит в первый раз и старается не допустить ошибок. Бедный RoToR из FAQ выглядит очень болезненно (стереотип 2) и иногда надевает медицинский халат! (зомби-медбрат – интересный образ). Но у него нет хотя бы проблем с произношением. Перейдим к MTV. Юра Пашков («Виртуалити»), в отличие от предыдущих героев, выглядит достаточно хорошо, но у меня возникает ощущение, что он вообще не понимает, о чем он говорит (может, я и ошибаюсь). X-PLAY. Все хорошо: и обзоры, и веселые ведущие. Но, к сожалению, сделано не в России. Хотя это и не недостаток. Просто в Европе все опять лучше, чем у нас. Надо перенимать опыт... Ан-нет, не надо! Ведь еще осталась «Икона видеоигр», на мой взгляд, «Best of the best» на отечественном телевидении. (Это мое мнение, а не реклама MTV!) Но мое рассуждение будет неполным, если я не затрону отображение геймеров в различных телесериалах. Пример будет один – сериал «Кадетство». Здесь игры – часть жизни главных героев. Но показаны они так, что могут рассмешить человека, мало-мальски знакомого с индустрией компьютерных развлечений. Очень часто упоминается Counter-Strike. Все бы ничего, но в его описании герои используют фразы, вроде «бери гранатомет» и «твоя цель – убить мутантов». Я не понимаю, почему создатели сериала так небрежно относятся к тому, чего не понимают, тому, что важно для некоторых людей? Но это – тема совсем другого письма.

Янис «REDLINE»,
redline160691@bk.ru

**cg ** *У меня есть друг, который очень любит фразу «В России всегда страдали за правду!». Шутки шутками, а зерно есть: любое общество по натуре своей консервативно. Оно может увлекаться идеей просвещения и при этом насмехаться над изучением радиоволн, жечь на костре Джордано Бруно (эх, услышал бы он, что вы сегодня называете «негативным отношением»...) и заявлять, что персональные компьютеры никогда и никому не будут нужны. Видя, как молодые люди увлекаются чем-то новым, находя (а кто ищет, тот всегда найдёт) многочисленные свидетельства опасности этого занятия (ведь чего только таблоиды не нарассказывают), общество загодя старается отторгнуть эту «заразу». И, между прочим, есть в этом своя правда. Юношеский эскапизм действительно существует, и именно видеоигры лучше всего позволяют молодым людям переходного возраста отчуждаться от реальности, все глубже увязая в «ненастоящем» мире. И это без шуток плохо. И только мы сами можем популяризовать наше с вами увлечение, отцепить от него ярлыки «детской забавы» и «рая для отщепенцев». Развивайтесь гармонично, не зацикливайтесь, не запускайте учебу ради шмота лута, не забывайте о любимых людях, сражаясь с Колоссами, вовремя выводите собаку погулять, да и сами займитесь настоящим спортом! Живите полной жизнью, покажите всем пессимистам, что вы прекрасный здоровый человек, в котором все как по Чехову – и одежда, и тело, и мысли. И тогда консерваторы оглянуться не успеют, как общество начнет считать, что геймер – это не сгорбившийся необщительный близорукий подросток, не знающий с какой стороны берутся за девушку и даже «Войну и мир» не читавший, а вон тот статный парень с белозубой улыбкой, черным поясом и золотой медалью. А телевидение... Оно лишь отражает (подчас в довольно кривом зеркале, но все же) существующую реальность – такую, какой видит ее обыватель. В общем, какой мы эту реальность сделаем – то по телевизору и покажут. Ваша мама еще будет вами гордиться!*

ПРИВЕТ, ДРУИД!

Привет «Страна»! Пишу вам в первый раз, хотел обсудить геймерское время. Наверное, время для геймера – самое дорогое. Просто когда сидишь за компьютером, время летит так быстро, что не хватает времени ни на что другое. Мне, например, на творчество. Кстати, я занимаюсь лепкой. Обычно я редко леплю, в основном провожу время за компьютером, а тут что-то вдохновение нашло, и я решил отправить вам свое творчество, друида-медведя. Я хочу спросить: в журнале «СИ» у редакторов есть свободное время, чтобы сидеть за компьютером, играя в свою любимую игру? Пользуясь случаем, хочу задать вам и несколько прочих вопросов:
1. Почему другие разработчики или компании, которые купила Blizzard, не берутся делать продолжение Warcraft? Это же прибыльная игра.
2. Вы, случаем, не знаете, в конце Frozen Throne Иллидан умер или нет? А то недавно я смотрел ролик Burning Crusade, и там он был жив.

Дмитрий Перфильев,
d_404@mail.ru

**ЗОНТ ** *Ответственно вам сообщаю: уж на что, а на любимые игры мы время всегда находим. Часто, увы, даже в ущерб работе. И коротко по вопросам, ибо страница не резиновая:*
1. Потому что Warcraft 3 хорош сам по себе. Вы же не хотите получить кое-как слепленное продолжение великой игры? А разработчики не хотят его делать. Blizzard известна тем, что выпускает игры редко, но метко.
2. Не умер. Он еще всем покажет – например, скоро Иллидан появится в качестве босса в World of Warcraft.

P.S. И спасибо за друида! Он нас очаровал не меньше, чем генетически модифицированные кролики с прошлой страницы. Клевый!



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

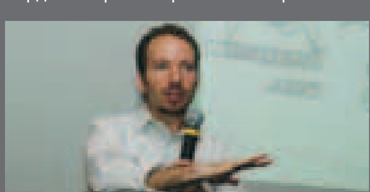
ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Скажите, будет ли Dark Messiah of Might & Magic портирована на PS3?
Хотя движок Source, на котором сделана игра, изначально мультиплатформенный, никаких консольных версий Dark Messiah of Might & Magic, по нынешним данным, не запланировано. А вот для Xbox 360 игра выйдет.

Опубликуйте, пожалуйста, фото Йордана Мехнера. Буду благодарен!
Пожалуйста. Вот отец принца Персии Йордан «Король Персии» Мехнер.



Я видел в магазине карту памяти PS2 на 64 метра! Скажите, как мне это понимать?
А что здесь такого? Уже давно многие компании выпускают карты памяти для PS2 с расширенной емкостью, и на 64 «метра» тоже. Можете покупать без опаски, они, в основном, работают как надо. Конечно, поскольку такие карты выпускает не Sony, то стоит быть осторожным, как и всегда при покупке аксессуаров для приставки. Есть шанс попасть на продукцию недобросовестного производителя.

Правда ли, что Killzone 2 будет рассчитан только на онлайн?
Вряд ли. До сих пор мы не видели ни одного консольного шутера, в котором не было бы однопользовательской кампании. Кроме того, в Halo 3 кампания точно будет, и нет никаких причин полагать, что Killzone 2 станет отставать от своего главного конкурента.

Подскажите, пожалуйста, что известно нового о Metroid Prime 3 для Wii? А то предыдущие две игры для GC очень понравились.
Известно, что игра не выйдет раньше июня. Когда выйдет – неизвестно. Похоже, что специалисты Nintendo оптимизируют схему управления в Metroid Prime 3: Corruption и стараются обеспечить наилучшую графику, ведь игра станет одним из самых знаменитых шутеров на консоли. Как доведут и то, и другое до совершенства – так и выпустят.

Скажите, пожалуйста, какие комплектующие идут в коробке с приставкой Nintendo Wii?
Подставка, контроллер («пульт» + «нунчак»), сенсорная планка с подставочкой, адаптер питания, кабель для подключения к телевизору. С российской версией в комплекте также идет сборник игр Wii Sports.

Будет ли Final Fantasy для PSP?
Будет, и даже не одна. В этом году на приставке выйдет сразу четыре игры сериала: Crisis Core: Final Fantasy VII (одно из продолжений легендарной истории), Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou (тактическая ролевая игра), а также Final Fantasy Anniversary Edition и Final Fantasy II Anniversary Edition (римейки начальных игр сериала). Правда, полноценная «номерная» Final Fantasy на консоли выйдет все-таки вряд ли.

Сколько времени будет жить PSP?
Сложно сказать наверняка. Но, поскольку на рынке портативных приставок нет ничего, сравнимого с PSP по мощности и функциональности, а совместимость консоли с PS3 активно используется Sony, можно предположить, что консоль не добралась и до третьей части своего жизненного цикла.

«ГЕРОИЧЕСКИЙ» КОНКУРС

Один из наших творческих конкурсов с призом в виде принтера Epson Stylus Photo R390 оказался весьма популярным. Здесь нужно было нарисовать любимого героя компьютерной или видеоигры. Работ пришло великое множество, причем как по электронной почте, так и по обычной, бумажной. Первое место большинством голосов мы решили присудить портрету Хезер из Silent Hill 3 (Роман Домбровский). Также нам понравилась Джилл Валентайн – автор рисунка (Василий Студенецкий) получит специальный дополнительный приз от арт-директора – подписку на «Страну Игр» на полгода. Лучшие работы участников конкурса вы можете посмотреть на этих страницах.



Stylus Photo R390

Лучшие работы



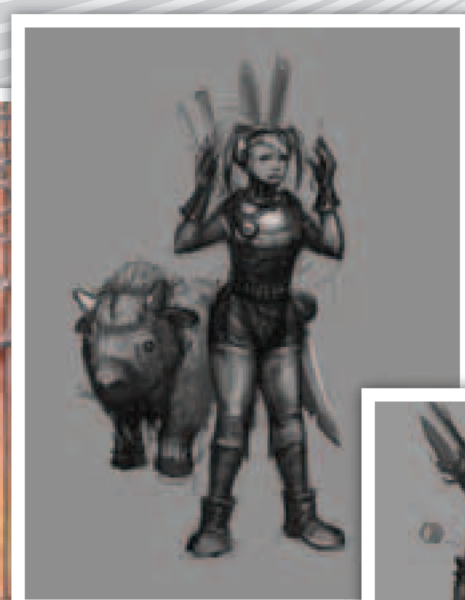
Андрей Моченцов,
г. Саратов.

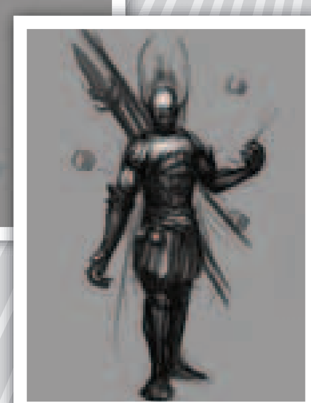
Интересно, что как раз Андрей в прошлом году выиграл у нас компьютер Depo, поэтому вместе с рисунком он прислал нам фотографию счастливого себя с призом в руках. Он пишет, что та победа в каком-то смысле изменила его жизнь – теперь он твердо решил, что в будущем станет разработчиком видеоигр – вернее, дизайнером персонажей. Сейчас Андрей учится в архитектурно-художественной студии.





Василий Студенецкий,
г. Москва

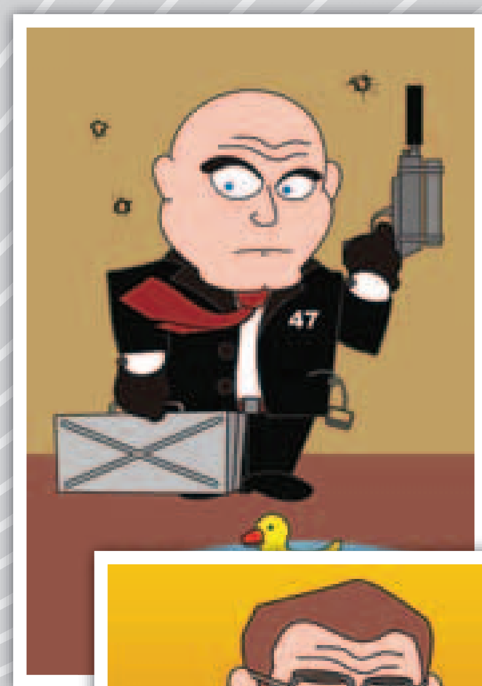


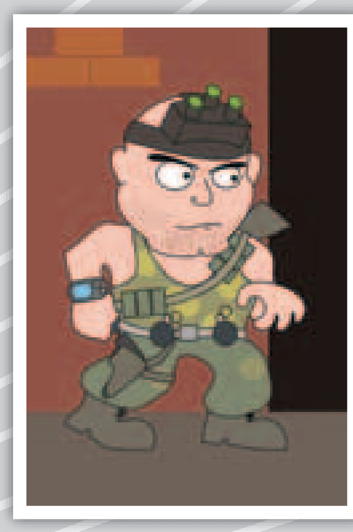


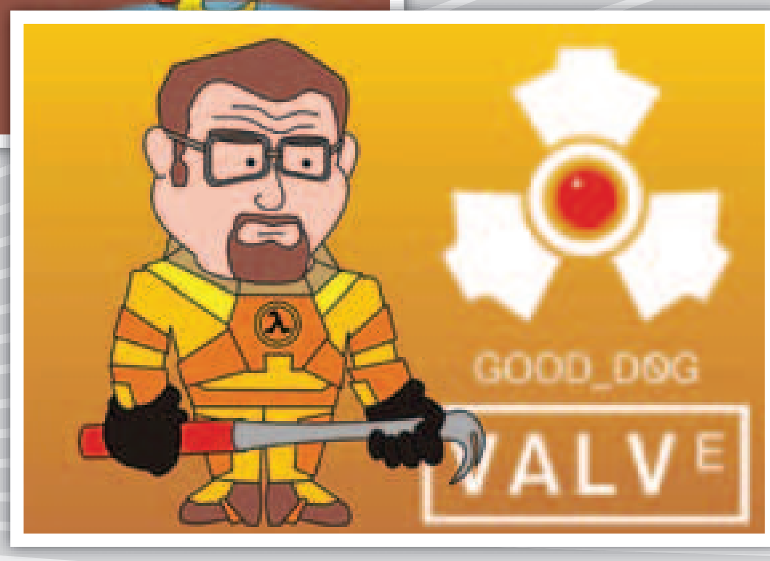
Николай Текунов,
drecatcher@mail.ru



Антон Попов,
olia-sps@yandex.ru







Павел Фролов,
ori@mail.kamchatka.ru

Александр Лаврухин,
karaev-denis@rambler.ru







Роман Домбровский,
3dsman@mail.ru

Ульяна Осадчая,
james500@rambler.ru

«СНЕЖНЫЙ» КОНКУРС

Здесь от участников требовалось сделать геймерскую новогоднюю снежинку. Призы предоставила компания Sapphire, известный производитель видеокарт. Все три наиболее интересные работы пришли по обычной почте, в том числе и вылепленная вручную гигантская керамическая «снежинка» в форме знака радиации, украшенная гильзами.





Radeon X1900 XT



Radeon X1300

Победители

1 место
Ядерная снежинка

Иван Мищенко,
г. Москва

Приз: Radeon X1900 XT

2 место
Гоночная снежинка

Николай Гарибов,
Московская обл.

Приз: Radeon X1300

3 место
Кроличья снежинка

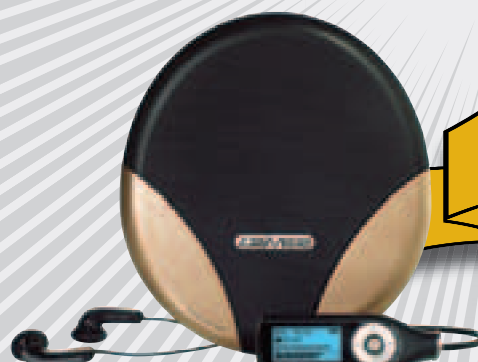
Станислав Титов,
г. Санкт-Петербург

Приз: Radeon X1300

«МУЗЫКАЛЬНЫЙ» КОНКУРС



iRiver T10



iRiver IMP-1000

Несколько вопросов с вариантами ответа – не самый, казалось бы, сложный конкурс. Однако многие геймеры не смогли отличить Фэй Вонг от Лю Канга. Среди настоящих знатоков было отобрано три победителя.



iRiver U10

1 место

Евгений Ребров,
г. Калуга

Приз: iRiver U10

2 место

Анна Рудницкая,
республика Коми

Приз: iRiver T10

3 место

Михаил Сорокин,
г. Пермь

Приз: iRiver IMP-1000

ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОНКУРС

В этом конкурсе, проводимом нами совместно с компанией Nival Interactive, нужно было сочинить сагу или легенду о гномах – героях дополнения «Владыки Севера» к Heroes of Might and Magic V.

Главный приз, настоящий гномий шлем, достается

Юлии Тябаевой,
г. Москва.



Утешительные призы, 10 наборов «футболка+волшебный браслет Heroes of Might and Magic V» достаются:

1. **Еремину Никите;**
2. **Игорю Максютову, г. Иркутск**
3. **Папижу Родиону, г. Тюмень**
4. **Дмитрию Буделовскому, г. Приморск Ленинградской области;**
5. **Алексею Садыкову, г. Южно-Сахалинск**
6. **Слащилину Алексею, г. Москва,**
7. **Дренину Саше, г. Нижний Новгород,**
8. **Мячину Никите, г. Москва,**
9. **Горбатевскому Денису, г. Москва**
10. **Минаевой Анастасии, г. Москва.**

ШПИОНСКИЙ КОНКУРС

В этом конкурсе, устроенном сразу тремя компаниями – «Руссобит-М», GFI и Vellod Impex, нужно было сочинить убедительную легенду для внедрения Сэма Фишера в террористическую организацию.

Лучше всех справился с заданием и выиграл PlayStation 2

Борисов Илья,
г. Электросталь.



Геймерский руль Genius SpeedWheel получает

Зудин Станислав,
г. Спасск (Рязанская область)

А аудиоколонки производства той же фирмы

Вологдин Анатолий,
г. Краснодар.



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КОНКУРС

В связи с большим количеством участников объявляется второй тур мультимедийного конкурса по игре «Братва и Кольцо»! Пришлите смешной рисунок или фотографию, посвященный игре, по адресу konkurs@gaijin.ru и выиграйте шашку самого Агронома! Работы принимаются до 1 июля. Не забудьте указать свои имя, фамилию и полный почтовый адрес.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС

В каждой из двух дополнительных кампаний Guild Wars, что в Factions, что в Nightfall, появилось по две новых профессии персонажей. Мы решили заглянуть в будущее и попросили прислать варианты классов, которые возможно появятся в дальнейшем. Как вы уже узнали из интервью в этом номере, в дополнении Eye of the North изменений будет гораздо больше, чем обычно. Тем не менее, специалисты компании «Бука» отобрали лучшие работы, авторы которых получат по комплекту Guild Wars+Factions+Nightfall – на русском языке!

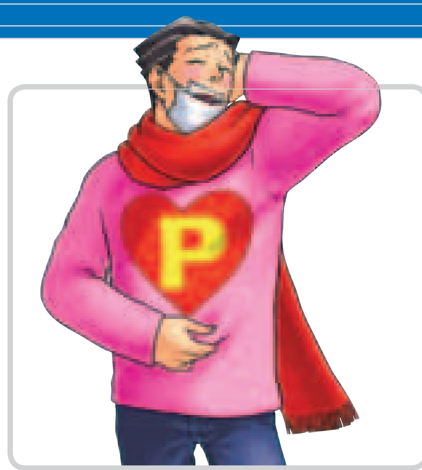
Победители

Юлия Тябаева, Москва
Андрей Барбин, Москва
Вадим Ручка, Борисполь (Украина)
Кирилл Кузьмин, Волгоград
Стефан Димитриевич, Москва
Сергей Черников, Москва
Никита Бандровский
Константин Кузнецов



Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



И СНОВА В ЭФИРЕ КОРОТКИЕ СУПЕР-ГИПЕР-ТУРБО-НОВОСТИ НАШЕГО ДИСКА. В ЭТОМ ВЫПУСКЕ: ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ АНГЕЛОВ СМЕРТИ, ВНЕОЧЕРЕДНОЕ НАШЕСТВИЕ ИНОПЛАНЕТЯН НА ЗЕМЛЮ И ВСЕПОЕДАЮЩИЕ ИГРЫ. СЕНСАЦИЯ, СТАЛИ ИЗВЕСТНЫ ШОКИРУЮЩИЕ ПОДРОБНОСТИ О ПОСЛЕДНИХ ДНЯХ ВЕЛИКОГО КОМПОЗИТОРА ФРЕДЕРИКА ШОПЕНА – ОКАЗЫВАЕТСЯ, В ЕГО СМЕРТИ ВИНОВАТО ЕГО УВЛЕЧЕНИЕ ЯПОНСКИМИ РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ. СКАНДАЛЫ НЕДЕЛИ – ЦЕРЕМОНИЯ НАГРАЖДЕНИЯ «КРИ AWARDS 2007». РАССЛЕДОВАНИЕ МЕСЯЦА – КТО ЖЕ ТАКОЙ ОЦЕЛОТ? КОНЕЦ БЛИЗОК – ШОКИРУЮЩИЕ ОТКРОВЕНИЯ ОТ ТОМА КЛЭНСИ – ТОЛЬКО В НАШИХ «ВИДЕОФАКТАХ»! ОЧЕРЕДНОЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА ЛАВРЫ ПРЕЕМНИКА ELITE? ОТКРОВЕНИЯ В «ВИДЕОПРЕВЬЮ». КОНКУРС ОТ ELECTRONIC ARTS – ЧТО ЖЕ НА САМОМ ДЕЛЕ ПРОИЗОШЛО В КЛУБЕ 4GAME? ОТ НАЦИСТОВ – К МОДЖАХЕДАМ! ОТКРОВЕНИЯ О СУДЬБЕ CALL OF DUTY! КАЖДЫЕ ДВЕ НЕДЕЛИ! ТОЛЬКО У НАС! СМОТРИТЕ И НЕ ГОВОРИТЕ, ЧТО НЕ ВИДЕЛИ! НЕ ПРОПУСТИТЕ!

// АЛЕКСАНДР ФЕНИКСОВ

НА ВИДЕОЧАСТИ



30 МИНУТ «КРИ AWARDS 2007»

4 РОЛИКА В «БАНЗАЕ»

7 ВИДЕООБЗОРОВ



ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Насколько человек может быть лоялен к своей стране? Какова цена этой лояльности? Кто же такая Ева на самом деле? Кем же был Адам? Что теперь ждет Снейка? Слишком много вопросов? Не бойтесь, вы получите ответы на каждый из них. Но – в пределах дозволенного автором. Многолетний эпос подошел к концу, история завершена... пока. Досматриваем последнюю серию и ждем с трепетом четвертую часть легендарной саги.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».





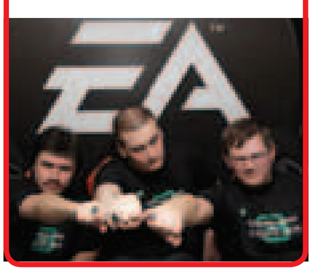


Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

КОНКУРС ОТ ELECTRONIC ARTS

Вот и завершился крупнейший конкурс для геймеров, организованный компанией Electronic Arts! Напомним, в нем приняли участие читатели журналов «Страна Игр», «PC Игры» и посетители сайта gameland.ru. Отборочный этап состоял из трех туров. В каждом надо было ответить на 10 вопросов, посвященных Electronic Arts и ее играм. Шутка ли, в отборочных турах приняло участие более 6 тыс. человек! И только 10 самых эрудированных геймеров со всей страны получили приглашение на суперфинал. О нем и расскажем.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Silent Hill Origins PSP
- Tom Clancy's EndWar PS3 Xbox 360
- God of War: Chains of Olympus PSP
- Clive Barker's Jericho PC PS3 Xbox 360
- King's Bounty: Легенда о Рыцаре PC
- The Settlers: Rise of an Empire PC
- Spider-Man 3: The Game PC PS3 Xbox 360
- Pirates of the Caribbean: At World End PS3 Xbox 360
- Sumotori Dreams PC

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- SpaceForce: Rogue Universe PC
- Skate Xbox 360 PS3
- Tenchu Z Xbox 360

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Earth Defense Force 2017 Xbox 360
- MotorStorm PS3
- NBA Street Homecourt Xbox 360
- Excite Truck Wii
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Xbox 360
- Eets: Chowdown! XBLA
- The Elder Scrolls IV: Shivering Isles PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Call of Duty 4: Modern Warfare PC PS3 Xbox 360
- Eternal Sonata Xbox 360
- Clive Barker's Jericho PC PS3 Xbox 360

БАНЗАЙ:
- Death Note – Nightmare of Justice (клип)
- Death Note (2-й опенинг)
- Яблочное зернышко (американский трейлер)
- T.M.Revolution – Out Of Orbit

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

КРИ AWARDS 2007

Новый формат – новые сенсации

КРИ с каждым годом становится все более и более специализированным мероприятием, где все меньше шумихи и раздутого пиара, а стенды все больше нацелены на инсайдеров игровой индустрии. Это мы наблюдали и на награждении «КРИ Awards». Для неподготовленных людей церемония могла показаться достаточно сухой и малодинамичной, но на самом-то деле для тех, ради кого все это и устраивалось – для самих разработчиков – событие было по-настоящему волнующим и важным!





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE PC XBOX 360 PS3

трейлер

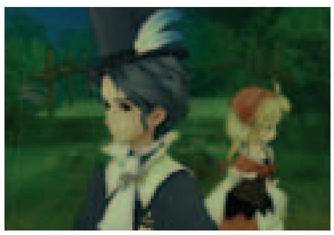
Голос свободы по-русски, моджахеды с калашами, американцы под шквальным огнем... Call of Duty завязывает с темой Второй мировой.



ETERNAL SONATA XBOX 360

трейлер/геймплей

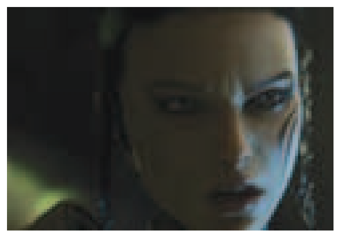
Владельцы консолей нового поколения исстрадались по свежим JRPG? Для вас – свежий трейлер, смонтированный из заставок и геймплейных моментов под музыку великого Шопена.



CLIVE BARKER'S JERICHO PC PS3 XBOX 360

трейлер

Новая игра про страсти-мордасти от Клайва Баркера обзавелась полноценным трейлером. Классический набор: спецназовцы, трупы, красавец крестоносец, много хаотичной пальбы, криков и новых трупов.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

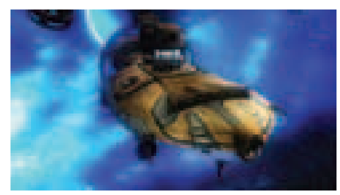
SKATE XBOX 360 PS3

Надоела клоунада? Хочется возвращения к истокам скетерских игр? Torga новый проект от Electronic Arts как раз то, что вы ищете. С нетерпением ждем дебюта Skate!



SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE PC

Очередной претендент на лавры незабвенной Elite и возможный конкурент сериала X. Обширная вселенная, свобода действий, масштабные сражения...

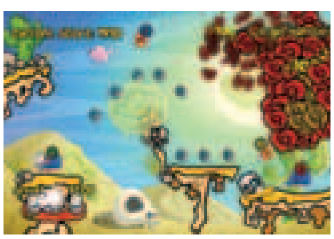


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

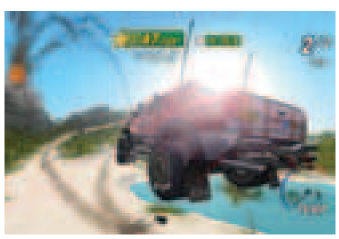
EETS: CHOWDOWN! XBLA

Съеть то, съесть се, съесть все! Первый всепоедающий видеообзор игры с Xbox Live Arcade!



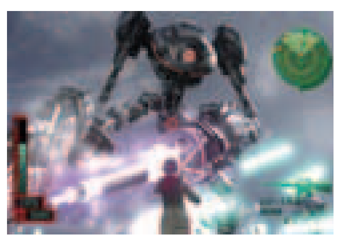
EXCITE TRUCK WII

Первая гоночная игра для Wii! Насколько удобно рулить революционным контроллером?



EARTH DEFENCE FORCE 2017 XBOX 360

Настоящая отдушина для всех арахнофобов, ксенофобов и прочих антиглобалистов.



БАНЗАЙ

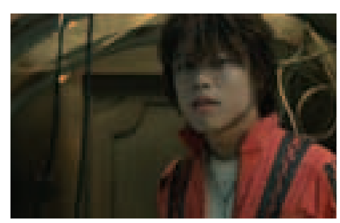
DEATH NOTE

Представление отличного мистического детектива Death Note: музыкальный клип и опенинг.



T.M. REVOLUTION – OUT OF ORBIT

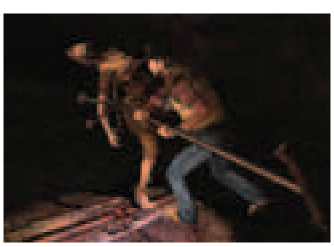
Официальный видеоклип на песню Out Of Orbit Таканори Нисикавы, выступающего под псевдонимом T.M.Revolution (Takanori Makes Revolution).



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

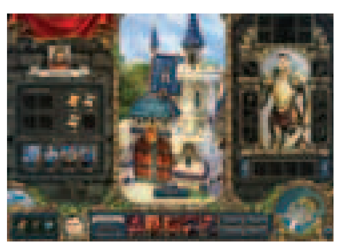
SILENT HILL ORIGINS PSP



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS PSP



KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ PC



Tom Clancy's EndWar PS3 Xbox 360 • Clive Barker's Jericho PC PS3 Xbox 360 • The Settlers: Rise of an Empire PC • Spider-Man 3: The Game PC PS3 Xbox 360 • Pirates of the Caribbean: At World End PS3 Xbox 360 • Eets: Chowdown! XBLA • Sumotori Dreams PC

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

И МЫ ПРОДОЛЖАЕМ. ОТ СКАНДАЛЬНЫХ НОВОСТЕЙ ВИДЕОЧАСТИ – К СКАНДАЛЬНЫМ НОВОСТЯМ PC-ЧАСТИ. НАШИ СПЕЦИАЛЬНЫЕ АГЕНТЫ СЭМ И МАКС ИССЛЕДУЮТ ПРОБЛЕМУ ЗАВИСИМОСТИ ОТ СЕТЕВЫХ ИГР В ЧАСТНОСТИ И ИНТЕРНЕТА В ЦЕЛОМ – ШОКИРУЮЩИЕ ПОДРОБНОСТИ! ГАРРИ ПОТТЕР МЕТИТ НА ЛАВРЫ ЧЕ ГЕВАРЫ? СМОТРИТЕ УНИКАЛЬНЫЕ КАДРЫ! В НОВЫХ «КОРСАРАХ» ТЕПЕРЬ НЕВОЗМОЖНО СОХРАНЯТЬСЯ НА ПАЛУБЕ – ВОПИЮЩИЕ ПОДРОБНОСТИ О НОВОМ ПАТЧЕ! КВАДРАТНЫЕ ЙОКОДЗУНЫ ВЕСОМ В 96 КИЛОБАЙТ – МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ? ДЖЕДАИ СРЕДИ НАС – СВИДЕТЕЛЬСТВА ОЧЕВИДЦЕВ! СЕНСАЦИЯ, ОРКИ ПЕРЕДВИГАЮТСЯ ПО КЛЕТОЧКАМ И В СТРОГОЙ ОЧЕРЕДНОСТИ – НАШ СПЕЦРЕПОРТАЖ С «КРИ». И ВОТ УЖЕ НАШЕ ЭФИРНОЕ ВРЕМЯ СНОВА ПОДОШЛО К КОНЦУ. ДО ВСТРЕЧИ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ!

//АЛЕКС РАЙТ



НА PC-Части



1 GB ДОПОЛНЕНИЙ

5 КИНОРОЛИКОВ

2 ДЕМОВЕРСИИ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

Panda Software

PANDA ANTIVIRUS 2007

МЕСЯЦ БЕСПЛАТНО

ДЕМОВЕРСИИ

SAM & MAX EPISODE 5: REALITY 2.0

Чего только не расследовали мультяшные полицейские! И заговор на ТВ, и мафиозные разборки, и даже до политики дело доходило. На сей раз речь пойдет о развлечениях в Интернете. В демоверсии позволено побывать в магазинчике и узреть, что может сделать игра наподобие World of Warcraft с самым обычным продавцом.



VIRTUAL SKIPPER 5: 32ND AMERICA'S CUP – THE GAME

Яхтовый симулятор с серьезным уровнем реализма и приятной графикой. Геймеры смогут поучаствовать в двух доступных регатах близ Валенсии, на выбор три команды со своими характеристиками: Areva Challenge, ML Capitalia Team и Victory Challenge.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залялана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИИ:
- Sam & Max Episode 5: Reality 2.0
- Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup – The Game

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- F.E.A.R.
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault

ПАТЧИ ДЛЯ:
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II: The Rise of the Witch-King v2.01 RU
- Корсары: Возвращение Легенды v1.2 RU

SHAREWARE:
- Age of Castles
- Astro Fury
- Bricks of Atlantis
- Cute Knight
- Gold Miner Joe
- Wildlife Tycoon: Venture Africa
- Feeding Frenzy
- Snail Mail

СОФТ:
- Arovax AntiSpyware 2.0.113
- Arovax Shield 2.1.103
- ISO Commander 1.6.043
- Oront Burning Kit Premium 2.1.5
- Blender 2.43
- Eudora 7.1.0.9
- FlashGet 1.82.1004
- GreenBrowser 4.0.0424
- RapGet 1.32
- Teleport Pro 1.47
- WebSite-Watcher 4.32
- YouTube Downloader 2.2.0
- 1 Video Converter 4.1.28
- Advanced WMA Workshop 2.3
- All Media Fixer 7.6
- All Video Splitter 4.0
- n-Track Studio 5.0.8 Build 2268
- TagScanner 5.0 build 511
- Winamp 5.3.4.1239 Beta Full
- NTFS Undelete 0.92
- Central Brain Identifier 8.2.1.2 Build 0428 R14
- Hidden Administrator 1.7
- ObjectDock 1.90.543
- Reg Organizer 4.10
- TuneUp Utilities 2007 6.0.2200

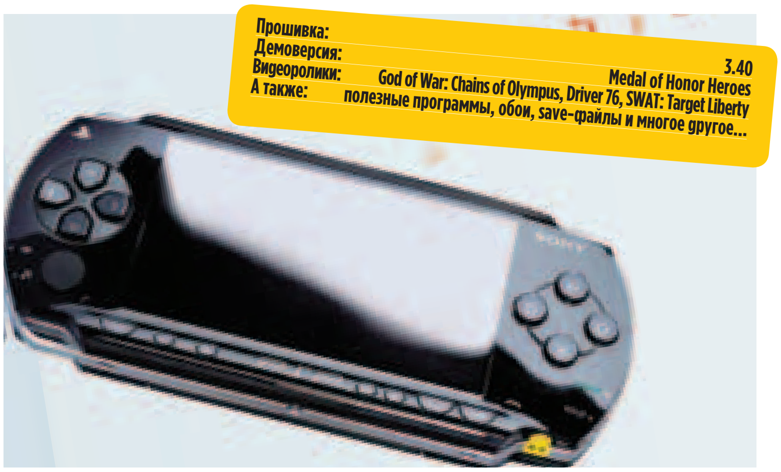
WIDESCREEN:
- Пираты Карибского Моря: На Краю Света
- Гарри Поттер и Орден Феникса
- Час Пик 3
- Шрэк Третий
- Ультиматум Борна

ВИДЕОРОЛИКИ:
- Halo 2 PC
- Boogie Wii
- PaRappa the Rapper PSP
- Gundam Musou PS3
- Odin Sphere PS2
- Stuntman Ignition Xbox 360 PS3
- TimeShift PC Xbox 360
- Forza Motorsport 2 Xbox 360

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА

Премьера очередной серии экранизации, пожалуй, самой популярной сказки современности уже этим летом, а пока наслаждаемся международным трейлером картины.



ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: НА КРАЮ СВЕТА

До премьеры остается совсем немного времени, и потому – ликуйте фанаты Джека Воробья, этот промо-ролик посвящен ему, и только ему!



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

BLENDER 2.43

Бесплатный редактор графики и анимации, включающий инструменты трехмерного моделирования, обработки видео и изображений и пакет для создания собственных интерактивных игр.

TUNEUP UTILITIES 2007 6.0.2200

Оптимизировать работу компьютера, настроить важные элементы операционной системы и приложений, очистить жесткий диск от мусора и временных файлов, восстановить удаленные документы.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

THE LORD OF THE RINGS, THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II, THE RISE OF THE WITCH-KING V2.01

Подправлен баланс рас, исправлен ряд мелких ошибок и внесены некоторые улучшения.

КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ V1.2

Исправлено множество ошибок в квестах, диалогах и других элементах игры. Патч вносит множество изменений и добавлений, например, опцию «скорость получения опыта».

FREEWARE/ SHAREWARE

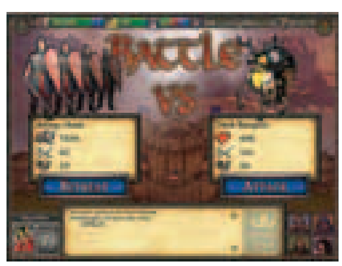
CUTE KNIGHT

Приютская девочка ищет свою судьбу. Станет ли она принцессой или наденет тяжелую броню – зависит лишь от действий игрока. Как и подобает RPG, тут необходимо развивать героиню, уничтожать монстров, совершенствовать навыки, выполнять квесты и собирать древние артефакты. Захватывающий сюжет и насыщенный геймплей.



AGE OF CASTLES

Отличная пошаговая стратегия о классическом противостоянии меча и магии. Сначала нужно выбрать правящего короля и завербовать крестьян в свою армию, а после – сражаться за территорию с другими царствами, уничтожать орды мертвых воинов, возводить защитные сооружения и так далее.



БОНУСЫ

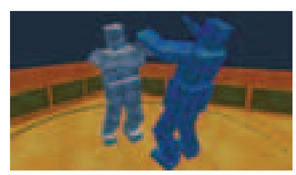
АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



SUMOTORI DREAMS

Соревнования квадратных йокодзун!



RYAN VS DORKMAN

Недавно совсем в галактике близкой фанаты «Войн звездных» кино сняли.



WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

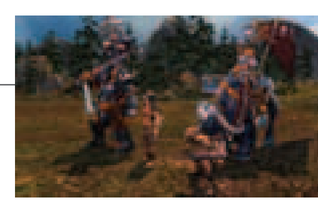
Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ВИДЕОСПЕЦ

«HEROES OF MIGHT & MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ»

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Буквально за несколько часов до открытия КРИ компания Nival Interactive анонсировала второй add-on к Heroes of Might and Magic V. Как и предполагалось, новой расой в нем стали орки. Между тем разработчики, отвечая на вопросы публики, поведали массу интереснейших подробностей и, в частности, заявили, что «Повелители орды» станут последним add-on'ом для Heroes of Might and Magic V.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

BATTLEFIELD 1942

До релиза созрела Homefront 42, модификация, которая создавалась еще с 2002 года. Срок разработки немаленький, но все же лучше поздно, чем никогда, тем более что выбранная тематика представляет определенный интерес. В качестве ориентира автором мода был выбран хорошо известный шутер Halo. По сути, Homefront 42 представляет собой именно Halo, портированный на движок Battlefield 1942. Оружие, техника, персонажи – все было скопировано с максимальной точностью, вольности допускались лишь в отношении карт.



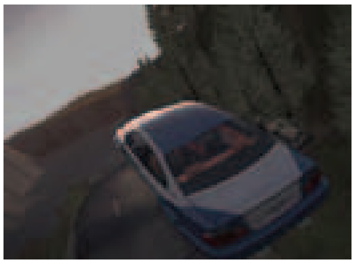
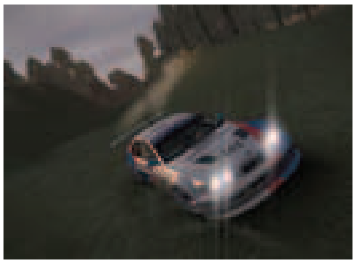

CALL OF DUTY 2

Первая из карт, 5Togo, выглядит несколько примитивно, но зато какая интересная! Воевать предстоит в многочисленных узких коридорах, которые буквально кишат немцами. Вторая одиночная миссия, Leningrad, может легко конкурировать с любой картой из кампании Call of Duty 2. При всей надуманности сюжета данной работы она подкупает ураганным динамизмом, да и звуковой фон выше всяких похвал. Не меньший интерес представляют карты для одиночного режима: mp_Bocage Winter v2, mp_FR Desert Village, mp_Montebourg и mp_Saar River v1.1.




CRASHDAY

Автомобилей в этот раз четыре штуки, и почти все эти аппараты заточены под быстрые кольцевые трассы. Вы найдете такие экземпляры, как BMW M3, BMW M3 GTR и Mario Mushroom, и лишь одна машина выбивается из этой подборки (на Monster Truck правильнее рассекать по бездорожью, вот там у вас не много будет конкурентов). Под стать машинам и трассы: все они представляют собой скоростные треки, полные зятяжных поворотов.

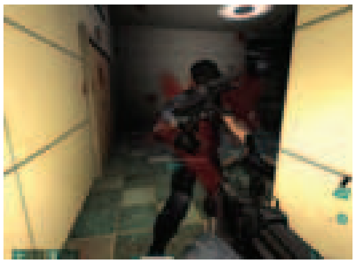
DOOM 3

Файл в подборке всего один, зато это не какая-нибудь карта, а тотальная конверсия. Наконец-то нашлась хотя бы одна команда, которая взялась за создание на базе Doom 3 мода по мотивам Quake. A Quake в Shambler's Castle узнается мгновенно: авторам удалось полностью воссоздать гнетущую атмосферу игры. Мрачные коридоры замка лишь добавляют сходства. Ради пущей стилизации создатели мода не стали переделывать модели оружия, зато все враги целиком переработаны.




F.E.A.R.

Главным блюдом в нынешней подборке выступает карта The Clone Crisis: Investigating the crisis 1.0, предназначенная для одиночного прохождения. Armacham Technology Corporation снова отличилась на ниве клоностроительства, и главному герою предстоит сорвать планы по выращиванию очередной машины для убийств. И, конечно, без девочки и галлюцинаций дело не обойдется. Под одиночный режим игры заточена и Masada, одновременно она представляет интерес и для любителей массовых баталий. А уже третья – VMan Damnation – сетевая целиком.

HALF-LIFE 2

Пейнтбол давно стал популярным видом развлечения. Любителей пострелять друг в друга хватает и в реальном мире, и в виртуальном, одним словом, тема востребована. Моды, посвященные пейнтболу, есть практически для каждого известного шутера, теперь к ним присоединился и Half-Life 2. Создатели Digital Paintball: Source Alpha решили не ограничиваться банальным копированием идеи и породили некоторые нововведения. Самой главной особенностью модя является то, что на карте предусмотрено место сразу для нескольких арен.



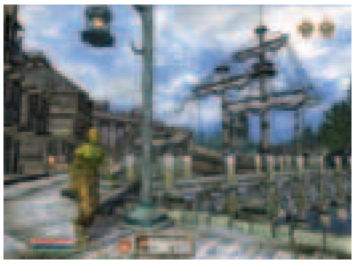

RFACTOR

Трасс для rFactor на этот раз не будет, но данный мод наверняка восполнит их отсутствие. Поклонники Формулы-1 бьют в фанфары – на их улице праздник. Создатели модификации FSONE 2006 представляют финальную версию своего творения – вам дарован уникальный шанс вернуться в прошлый формульный сезон и самому решить, кто станет чемпионом. Полный набор болидов сезона 2006 года, но, как это заведено, авторы не приготовили трассы, оставив их на попечение прочим фанатам Формулы-1.




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Подборка плагинов на этом диске в основном посвящена домам и новым локациям. Ищущим новое жилище мы можем предложить Belda Elysium Manor House v1.31 близ развалин Belda. Особняк солидно выглядит снаружи, а его убранство удовлетворит вкусы даже самой избалованной знати.Также советуем взглянуть на Cropsford A Knights Estate 1.0, заменяющий постоялый двор Cropsford полноценным поместьем. Оно заперто, но попасть туда несложно – достаточно выкрасть ключ из находящегося неподалеку храма.




Остановите **мгновенье!**

17-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR X1650 PRO 256MB GOLDEN PIG VERSION
(256 MB GDDR3, 600/700 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 июня 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновенье №17»

ПОБЕДИТЕЛЬ ЧЕТЫРНАДЦАТОГО ЭТАПА

Shamil,
sb_0791@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO



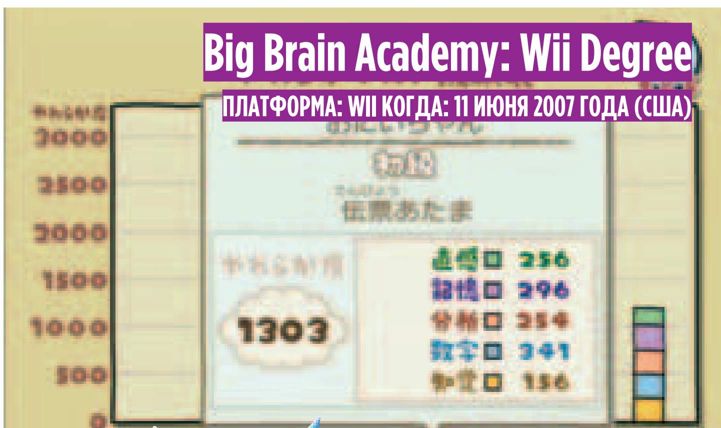
Скриншот показывает последние секунды «Блазера», самого мощного юнита расы Блазер игры «Космические рейнджеры 2».



Mario Party 8

ПЛАТФОРМА: WII КОГДА: 29 МАЯ 2007 ГОДА (США)

Суть сериала Mario Party практически неизменна – зато каждый год с новой частью мы получаем несколько десятков новых и интересных мини-игр. Восьмой выпуск мы ждем с особенным энтузиазмом – ведь в нем будут реализованы все возможности пульта для Wii! Не забыты и лазерная указка, и отслеживание перемещения пульта в пространстве, и привычное кнопочное управление. 6 игровых полей и 14 персонажей из Грибного королевства предстанут перед нами этим летом. И это не может не радовать – ведь Mario Party действительно нет равных среди развлечений для компании из четырех человек.



Big Brain Academy: Wii Degree

ПЛАТФОРМА: WII КОГДА: 11 ИЮНЯ 2007 ГОДА (США)



Odin Sphere

ПЛАТФОРМА: PS2 I КОГДА: 22 МАЯ 2007 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



Forza Motorsport 2

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 8 ИЮНЯ 2007 ГОДА

PC

	18.05	Bone: Out From Boneville	Telltale Games	Европа
	18.05	Bone: The Great Cow Race	Telltale Games	Европа
	22.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	США
	22.05	Surf's Up	Ubisoft	США
✔	25.05	Halo 2	Microsoft	Европа
	25.05	Space Force 2: Rogue Universe	DreamCatcher	Европа
✔	25.05	Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	Eidos	Европа
✔	05.06	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	США
☑	05.06	The Sims 2: H&M Stuff	Electronic Arts	США
✔	05.06	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	США
	08.06	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak	Европа
✔	08.06	Shadowrun	Microsoft	США

PLAYSTATION 2

	15.05	Shrek the Third	Activision	США
	18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа
	18.05	SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault	SCEE	Европа
☑	22.05	Dawn of Mana	Square Enix	США
	22.05	Odin Sphere	Atlus	США
	22.05	Surf's Up	Ubisoft	США
	25.05	Buzz! Junior: RoboJam	SCEE	Европа
	25.05	Impossible Mission	Play It!	Европа
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
✔	25.05	Shadow Hearts: From the New World	Ghostlight	Европа
	25.05	Shinsengumi Gunrou-den	Sega	Европа
	25.05	Spectral vs. Generation	Ghostlight	США
	25.05	Spongebob & Friends: Battle for Volcano Island	THQ	Европа
✔	25.05	Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	Eidos	Европа
☑	29.05	Atelier Iris 3: Grand Phantasm	NIS America	США
	31.05	Art of Fighting Anthology	SNK Playmore	США
	01.06	Naruto: Uzumaki Chronicles	Namco Bandai	Европа
✔	04.06	Guitar Hero: 80's Edition	RedOctane	США
	08.06	WWII: Battle Over Europe	Midas	Европа
	12.06	Naruto: Ultimate Ninja 2	Namco Bandai	США
	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа

PLAYSTATION 3

	15.05	MLB 07: The Show	SCEA	США
	22.05	Surf's Up	Ubisoft	США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
☑	25.05	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
	04.06	Vampire Rain	AQ	США
	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа

Wii

	15.05	Escape from Bug Island	Nintendo	США
	15.05	Shrek the Third	Activision	США
	18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа
	22.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	США
	22.05	Surf's Up	Ubisoft	США
☑	25.05	Mario Strikers: Charged Football	Nintendo	Европа
☑	29.05	Mario Party 8	Nintendo	США
	29.05	Tamagotchi Party On!	Namco Bandai	США
☑	08.06	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	Европа
	08.06	Pangya! Golf with Style	Tecmo	Европа

✔ Потенциальный хит ☑ Скорее всего, очень даже неплохая игра



	11.06	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	США
✓	12.06	Scarface: The World Is Yours	Vivendi	США
	12.06	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	США
	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа

XBOX 360

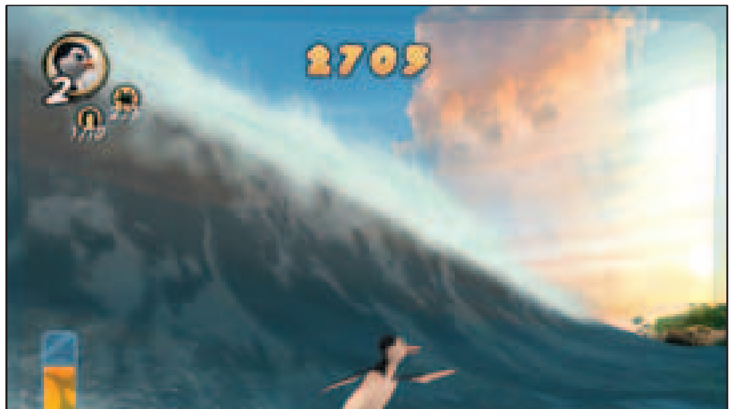
	18.05	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak	Европа
	22.05	Surf's Up	Ubisoft	США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
✓	25.05	WarTech: Senko no Ronde	Ubisoft	Европа
✓	29.05	Shadowrun	Microsoft	США
✓	05.06	Call of Juarez	Ubisoft	США
✓	08.06	Forza Motorsport 2	Microsoft	Европа
	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа

NINTENDO DS

✓	15.05	Etrian Odyssey	Atari	США
	15.05	Touch the Dead	Eidos	США
	16.05	Happy Kitchen	Ubisoft	США
	17.05	Code Lyoko	Game Factory	США
	18.05	MinDStorm	505 Game Street	Европа
	22.05	Death, Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	США
	22.05	Naruto: Ninja Council 3	D3	США
	22.05	Surf's Up	Ubisoft	США
✓	25.05	Custom Robo Arena	Nintendo	Европа
✓	25.05	Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	Square Enix	Европа
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
	25.05	Spongebob & Friends: Battle for Volcano Island	THQ	Европа
✓	25.05	The Settlers	Ubisoft	Европа
✓	01.06	Mega Man ZX	Capcom	Европа
✓	01.06	Wario: Master of Disguise	Nintendo	Европа
	04.06	Hiite Utaeru DS Guitar M-06	Ubisoft	США
	04.06	Planet Puzzle League	Nintendo	США
	04.06	Prey the Stars	Koei	США
	04.06	Time Ace	Konami	США
	05.06	Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu	Atari	США
	08.06	Brothers in Arms DS	Ubisoft	Европа
	08.06	Impossible Mission	Play It!	Европа
	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа

PSP

	18.05	Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	Atari	Европа
	18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа
	18.05	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEE	Европа
	19.05	Crush	Sega	Европа
	22.05	Brooktown High: Senior Year	Konami	США
	22.05	Surf's Up	Ubisoft	США
	25.05	Crush	Sega	Европа
	25.05	Heatseeker	Codemasters	Европа
	25.05	Impossible Mission	Play It!	Европа
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
	25.05	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
✓	25.05	Valhalla Knights	Xseed	Европа
	01.06	Capcom Puzzle World	Capcom	Европа
✓	04.06	Coded Arms: Contagion	Konami	США
✓	05.06	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	США
	08.06	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	Европа



Surf's Up

ПЛАТФОРМА: PS2, PS3, X360, WII, DS, PSP | КОГДА: 22 МАЯ 2007 ГОДА(США)

Появлением на всех популярных платформах игры по одноименному мультфильму уже никого не удивишь. В случае с Surf's Up ситуация, однако, выходит любопытной: симуляторы серфинга в народе никогда популярны не были, зато даже проходные проекты по новым трехмерным мультикам в последнее время сметались с полок. Впрочем, Surf's Up и так обещает быть веселой и несерьезной. В этом мы убедимся достаточно скоро: на тропический остров, где проходит всемирный чемпионат пингвинов по серфингу, геймеров зазовут за две с лишним недели до премьеры мультфильма.



Naruto: Uzumaki Chronicles

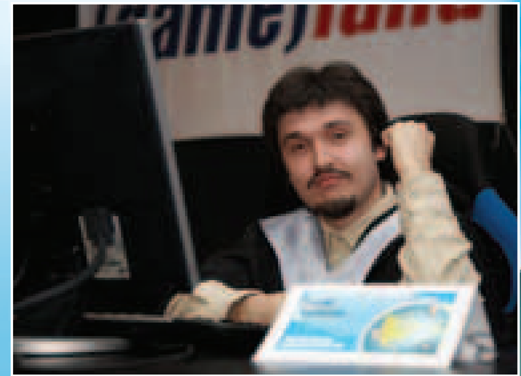
ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 1 ИЮНЯ 2007 ГОДА



Pangya! Golf with Style

ПЛАТФОРМА: WII I КОГДА: 8 ИЮНЯ 2007 ГОДА


Финал вел звезда Муз-ТВ Влад Лехов!



СМОТРИТЕ ВИДЕОРЕПОРТАЖ **НА ДИСКЕ**!



ФИНАЛ КРУПНЕЙШЕГО КОНКУРСА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Алексей Голычев живет в Красноярске. В свои 20 лет он прошел столько игр, что уже давно сбился со счету. Однажды Алексей увидел в Интернете баннер с надписью «Выиграй поездку по легендарным студиям разработчиков». Долго не раздумывая, он кликнул на него и попал на страницу конкурса от компании Electronic Arts. Скажи ему тогда кто-нибудь, что он отправится в тур по лучшим студиям EA, – в жизни не поверил бы. А теперь покупает новый фотоаппарат – во время поездки ему будет что фотографировать.



Конкурс от Electronic Arts вызвал среди геймеров небывалый ажиотаж. С ноября 2006 года в трех отборочных турах приняло участие более 6 000 читателей журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ» и посетителей сайта gameland.ru! И только 10 из них получили приглашение приехать в Москву и сразиться за главный приз – бесплатную экскурсию по лучшим студиям Electronic Arts в США, Европе и Канаде! На финал прибыли геймеры из Краснодара, Санкт-Петербурга, Красноярска, Краснокамска, Нижнего Новгорода и Таганрога. Остальные 4 участника оказались москвичами.

Финал прошел 7 апреля в компьютерном клубе 4Game – одном из лучших в столице. Как и во время отборочных туров, на финале участники демонстрировали свои знания компании Electronic Arts и ее игр. Конкурс состоял из пяти этапов. Сперва ведущий – звезда Муз-ТВ Влад Лехов – задавал претендентам каверзные вопросы, на которые они отвечали на своих компьютерах. На этом этапе из соревнования выбыли 4 участника, набравшие наименьшее количество баллов. Им достались эксклюзивные сувениры от Electronic Arts и новые игры этой компании.

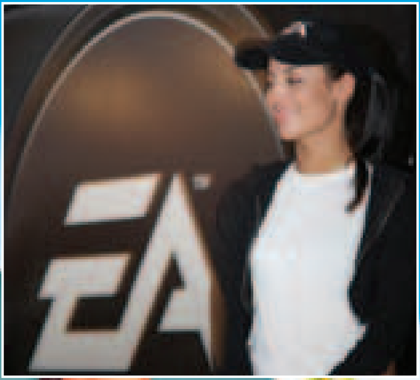
Второй конкурс был посложнее – участники угадывали игру, арт из которой был изображен на экране. Задание кажется простым, но дело в том, что каждый арт был закрыт двадцатью пазлами разной формы. Финалисты по очереди убирали мешающие им элементы, пока кто-нибудь не давал ответа. Какие-то арты участники отгадывали почти сразу, а с некоторыми у них возникали сложности. К примеру, изображение с Кейном из Command & Conquer 3: Tiberium Wars финалисты угадали лишь после того, как открыли почти половину картинки. Выбывший в этом конкурсе участник получил сувениры от Electronic Arts и консоль нового поколения Xbox 360 с двумя играми в комплекте.

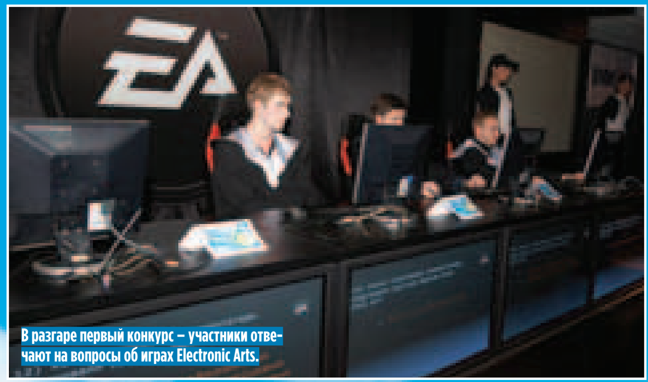
В третьем этапе финалисты соревновались в знании саундтреков из игр Electronic Arts. Во время этого конкурса звучали композиции из The Sims 2, SimCity 4, FIFA 07, Need for Speed: Carbon и других известных проектов. В то время


Участники суперфинала отвечают на решающий вопрос. Через минуту определится имя победителя.

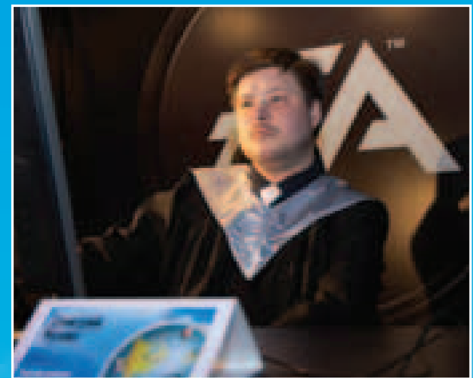

Вот они – 10 самых эрудированных геймеров страны.


Победитель конкурса – Алексей Голычев из Красноярска. В руках у Алексея – сертификат на поездку по лучшим студиям Electronic Arts в США, Европе и Канаде.





В разгаре первый конкурс – участники отвечают на вопросы об играх Electronic Arts.





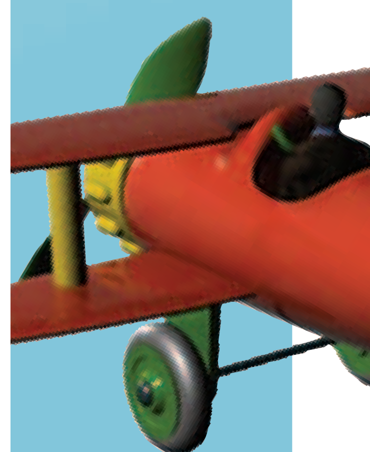


Алексей Голычев, победитель конкурса:

«Участвуя в первом туре конкурса от Electronic Arts, я и предположить не мог, что в апреле 2007 г. поеду в Москву на финал. Дело в том, что я не первый год участвую в различных конкурсах, и до сего момента удача мне не улыбалась. Финала я ждал с нетерпением и разочарован не был. Я познакомился с другими участниками конкурса, которым непомерно благодарен за борьбу. А еще я хочу поблагодарить мега-компанию Electronic Arts – до них в России конкурсов подобных масштабов никто не проводил. За это им огромное спасибо! Теперь я поеду в тур по лучшим студиям Electronic Arts и, честно говоря, жду не дождусь, когда, наконец, отправлюсь в это незабываемое путешествие».

как диджей запускал мелодию, на экране появлялся список из шести игр. Естественно, был среди них и правильный ответ. Каждые 20 секунд одно неправильное название исчезало, так что у участников была неплохая подсказка. На этом этапе из конкурса также выбыл один читатель. Он получил сувениры от Electronic Arts и консоль Xbox 360 с тремя новыми играми. Четвертый конкурс напоминал первый. В нем участники тоже отвечали на вопросы об играх Electronic Arts. Правда, на этот раз все вопросы были сгруппированы по пяти темам: The Need for Speed, Black & White, Command & Conquer, Battlefield и The Sims. К тому же, на вопросы отвечали на все участники, а только тот, кто быстрее других нажал на специальную кнопку. За каждый верный ответ в этом конкурсе финалисты получали по три балла. После 15 вопросов определилась тройка читателей, проходившая в суперфинал. Ну а проигравший финалист получил от компании Microsoft игровую приставку Xbox 360 с четырьмя играми и сувениры от Electronic Arts. В суперфинал прошли только иногородние участники: Андрей из Краснодара, Алексей из Красноярска и Борис из Нижнего Новгорода. Перед последним вопросом каждый из них поставил на суперфинал столько баллов, сколько посчитал нужным. Естественно, из числа набранных во время конкурса. Затем финалистам был задан всего один вопрос, но без вариантов ответа. Таким образом и были распределены места на пьедестале. Третье место занял Борис Бражник из Нижнего Новгорода. За свои старания и знания он получил мощный геймерский компьютер. Вторым стал Андрей Довгий из Краснодара. Как и Борису, ему достался мощный компьютер, а также монитор с диагональю 21 дюйм. А победителем стал Алексей Голычев из Красноярска. Именно он отправится в тур по лучшим студиям Electronic Arts в США, Европе и Канаде!

Компания Electronic Arts и редакция журнала «Страна Игр» от всей души поздравляют победителей и благодарят всех участников конкурса. Если вы не выиграли в этот раз, не отчаивайтесь. Участвуйте в будущих конкурсах, и вам обязательно повезет! СИ





Финалисты, занявшие 4, 5 и 6 места, получили специальные призы от компании Microsoft – приставки нового поколения Xbox 360.



Участники, занявшие первые три места, стали обладателями уникальных серебряных колец Кейна из Command & Conquer 3: Tiberium Wars. К слову, пока что таких колец в России всего 10 штук.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 6 июня

Один из главных анонсов прошедшей КРИ 2007 – второе дополнение к Heroes of Might and Magic V. Поклонники сериала сильно огорчились, когда не обнаружили ни в оригинальной игре, ни во «Владыках Севера» старожилов вселенной – варваров-орков. И это при том, что в Dark Messiah краснокожие крепыши были одними из основных противников. В «Повелителях Орды» все становится на свои места. А еще у каждого юнита появится альтернативный апгрейд – прямо как в Disciples.



Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды

ИНТЕРВЬЮ

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE (XBOX 360)

Разработчики из BugBear рассказывают о сложностях перехода на next-gen, финской игровой индустрии и жизни студии.



ХИТ?!

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING (PC)

Новая встреча со знаменитой вселенной в одной из самых ожидаемых MMORPG от создателей Dark Age of Camelot.



СПЕЦ

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ГОЛЛАНДИИ

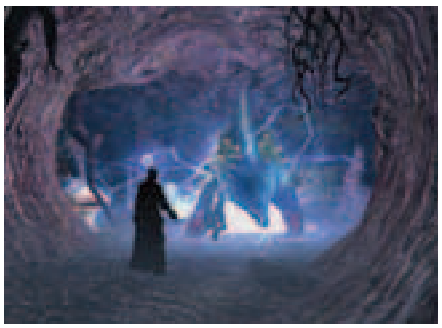
Думаете, Нидерланды – родина лишь Killzone и Age of Wonders? Но это далеко не единственные игровые достижения Голландии.



В РАЗРАБОТКЕ

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER (PC)

Долгожданное дополнение – развейте героя до 30-го уровня!



В РАЗРАБОТКЕ

ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ (PC)

Jagged Alliance 3D: старая игра с новым названием.



СПЕЦ

НОВАЯ ЖИЗНЬ MIGHT AND MAGIC

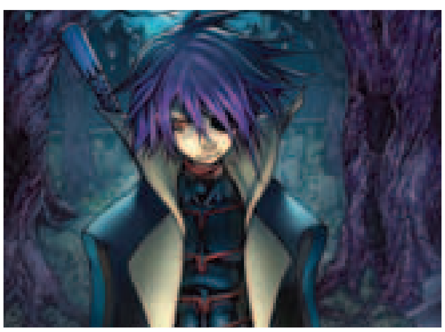
Все, что вы хотели знать о мире Асхана.



ОБЗОР

LUNAR KNIGHTS (DS)

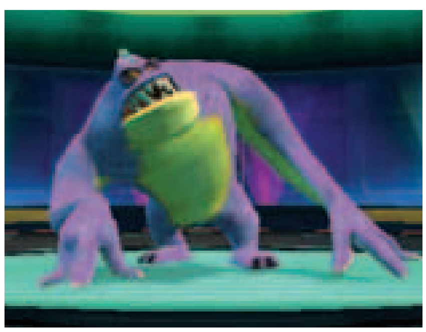
Вампирские происки Хидео Кодзимы.



ОБЗОР

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS (PSP)

Размер имеет значение.



ХИТ?!

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS (DS)

Необычная «младшая сестра» нашумевшей RPG.



ОБЗОР

DEFJAM: ICON (XBOX 360, PS3)

В рэпе только мальчики.



ОБЗОР

VIRTUA TENNIS 3 (XBOX 360, PS3)

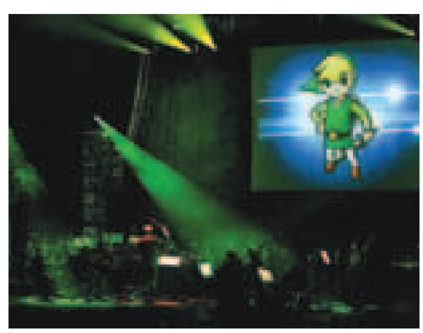
Мария Юрьевна и ее мячики.



СПЕЦ

ИГРОВАЯ МУЗЫКА 2006 – 2007, ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Рассказывая о современности, не забудем об истоках.




FLATRON Fantasy
L1900J
непревзойденный дизайн
www.lg.ru
LG
Life's Good
официальный дистрибутор
(495)970-13-83
www.technotrade.ru
ТЕХНОТРЕЙД
МОСКВА: Акситек (495) 784-72-24; Аркис (495) 980-54-07; Белый Ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; Дилайн (495) 969-22-22; Инлайн (495) 941-61-61; Компания Мир (495) 780-00-00; М.Видео (495) 777-77-75; НеоТорг (495) 363-38-25; Никс (495) 216-70-01; Олди (495) 284-02-38; Радиокомплект-компьютер (495) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90; СтартМастер (495) 785-85-55; Ф-Центр (495) 105-64-47; Desten Computers (495) 970-00-07; NT-Computer (495) 970-19-30; Polaris (495) 755-55-57; ULTRA Electronics (495) 775-75-66 USN-Computers (495) 221-72-68; БАРНАУЛ: Компания Майпл (3852) 24-45-57; К-Трейд (3852) 66-69-00; БЛАГОВЕЩЕНСК: GSTм (4162) 37-56-56; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232) 30-04-54; ВОЛЖСКИЙ: Кибер (8443) 31-35-60; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343) 377-65-18; ИРКУТСК: Комтек-Компьютерс (3952) 25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432) 73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332) 35-13-26; КРАСНОДАР: Владос (8612) 10-10-01; Окей Компьютер (8612) 15-11-44; КРАСНОЯРСК: Аверс (3912) 560-561; Компания Старком(3912) 62-33-99; НИЖНИЙ НОВГОРОД: ЮСТ (8312) 78-55-78; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832) 35-62-73; Зет НСК (3832) 12-51-42; Компания Готти (3832) 11-00-12; Левел (3832) 20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812) 23-33-77; Инсист (3832) 53-16-17; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422) 36-37-75; Матрица (3422) 108-108; ПЕНЗА: Формоза (8412) 54-40-42; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632) 72-66-50; Технополис (8632) 90-31-11; UniTrade (8632) 97-30-14; САРАНСК: ООО «Навигатор» (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; САРАТОВ: АТТО (8452) 44-41-11; КомпьюМаркет (8452) 26-13-14; САМАРА: Аксус (8462) 70-98-11; ГЕОС (8462) 70-65-65; Прагма (8462) 70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Олвико (8482) 25-00-00; Прагма (8462) 70-17-01; ТОМСК: Интант (3822) 56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452) 46-47-74; УЛАН-УДЭ: Снежный Барс (3012) 43-00-00; Фриком (3012) 55-19-18; УЛЬЯНОВСК: ООО «Раздолье» (8422) 41-28-82; УФА: Кламас (3472) 91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512) 34-46-93; Найфл (3512) 61-22-91; Никас-ЭВМ (3512) 32-63-50;



Непревзойденная четкость и качество изображения
игры • фото • видео
YO! -ТВОЁ!
www.yopc.ru
ЗАИГРАЛИСЬ СО СТАРЫМ КОМПЬЮТЕРОМ?
ПРИШЛА ПОРА СМЕНИТЬ ПАРТНЁРА!
Фото: Оцени превосходное качество при просмотре цифровых фотографий!
Видео: Смотри видео высокого разрешения и HDTV!
Нужна другая причина? Подготовься к Windows Vista™ – купи сертифицированную видеокарту ATI Radeon™ уже сегодня.
ATI Radeon™ X1600
ATI Radeon™ X1300
WWW.YOPC.RU 8(495)775•7566

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

GRAND THEFT AUTO IV | MASS EFFECT | MEDAL OF HONOR: AIRBORNE | MOTORSTORM | SILVERFALL | EXCITE TRUCK | HEATSEEKER | WARHOUND

10#235 | МАЙ | 2007



СТРАНА ИГР
GUILD WARS
EYE of the NORTH
NCSOFT
ARENANET
Бука
BUKA ENTERTAINMENT


СТРАНА
ИГР
HEATSEEKER™
Codemasters
GENIUS AT PLAY